

密傳
Online Game
TANTRA
序篇·神之召唤

极品飞车:地下车会Ⅱ
寂静岭Ⅳ
战时指挥官:欧洲战场
神秘岛Ⅳ
天堂Ⅱ第二章

奇域两周年纪念
附送奇域主题便签簿

航海世纪
铁血三国志
互动武侠见闻录
足球经理在线

孤岛惊魂·游戏DIY完全解密
BTX·下一代PC机箱实体透析

玩☆硬◇的○
游戏机台总动员2K4

游戏音乐:流淌在游戏中的血
现场直击:ESWC法国总决赛
迷上外挂:游戏周边精品馆
玩家生活:魔法门之雪糕无敌
酷软幽默一箩筐

三国志Ⅹ英雄制霸全书
地面控制Ⅱ大撤退 战役详解
蜘蛛侠Ⅱ 飞跃版攻略
密传 八部众职业分析
梦幻西游"新屋号飓风"
天翼之链 路西安踩点大冒险

零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183



敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活



内附50页攻略本

CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
JOY
官方展会日报出版商

www.tantracn.com





大話西遊II ONLINE
XY2.163.com
網易 NETEASE
www·163·com
缤纷两周年，天天出精彩
欢庆《大话西游II》两周年！
8月15日盛世庆典于广州隆重上演
游戏场景实景再现，让你真的身临其境
全国玩家共聚一堂，天下帮主共襄盛举
现场“精英争霸战”，看谁是真英雄
貳 周 年 慶
安長
全新资料片
9月隆重登场
全新作坊系统
新增召唤兽
全新召唤兽技能
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：020-85546362 商务电话：020-85525859 销售热线：020-85553771
广告联系：020-83936163-6010 服务器合作：020-85525753 客服电话：020-85551557 客服专用信箱：gm01a@service.netease.com


鐵血三國志
SAN GUO ONLINE


提剑挥鬼羽
北京华义游戏网
更多资讯敬请访问
www.wayi.com.cn

Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2004年8月号 总120期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院 1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非
编读热线：(010)88146003-30

广告总监：刘淑慧
广告经理：蒋同庆　李丽
电子信箱：ad@playgamer.com

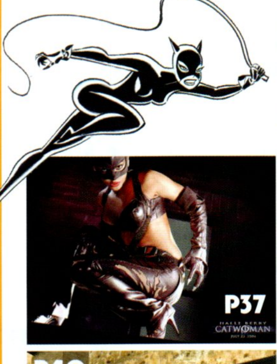
发行经理：王玚　杨新华
电子信箱：publisher@playgamer.com

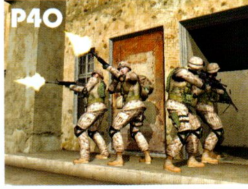
上海代表处：赵廷
电　　话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

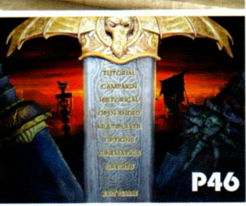
刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：8.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





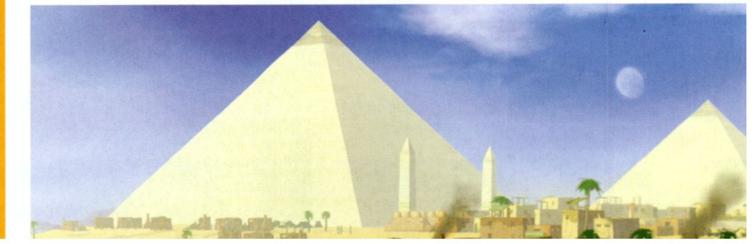




电娱实况

新作速递





级限运动

前几日的一个早晨，我一进编辑部便听到小编们在一本正经地谈论什么分级之类的话题，暗想这些家伙又发春了又理想主义了又早饭吃多了。坐回自己的旮旯，开机上网，发现相关新闻及评论若干——原来，游戏分级这事已经被消协和软协搬到了桌面上。如此说来小编们的表现并不异常，并不预示着北京恩济庄局部地区会闹地震……

游戏分级制度对于规范游戏市场环境、促进产业健康发展应当是大有好处的——这似乎是玩家和业内人士早已形成的共识。不过当这一新闻公之于众后，我们所听到见到的，更多的是质疑、困惑、不解甚至不屑。

这让我想起了有关中国电影分级制度的一些事情。5年前的《拯救大兵瑞恩》引发了对电影分级制的广泛讨论，两年后有政协委员提交电影分级提案。今年，广电总局发文正式提出要探索制定符合中国国情的影片分级制度，随之有传言说分级制度可能在下半年推出。正当那八字一撇若隐若现的时候，已经有人跳出来宣称：他们的新片想成为中国电影分级制度确立之后的第一片，并告诉大家片子里有一段几秒钟的裸泳镜头……

游戏和电影的渊源以及产业形态的接近，这里就不用赘述了。广电总局的领导不久前表示，中国电影分级制度年内基本无望推出。一个最贴近的参照物迟迟不见动静，中国游戏人只好望着美国日本的游戏分级制苦思冥想。

在搜索新闻时，我发现类似的游戏分级研讨会，数月前也举办过，看来关注此事并决心有所作为的人不在少数。其实，目前被提出来研讨并准备制定的，都只是一个分级标准，不是分级制度。很多人都可以制定标准，是否能发挥规范行业引导消费的作用，还要看这标准能否成为一套行业制度的组成部分，还要取决于很多其它的因素。

那么先让我们记住吧，这个夏天，游戏业有一场级限运动。



小马
awei@playgamer.com

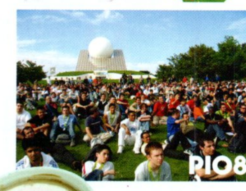


玩☆硬◇的○
游戏机台总动员2K4
P70



P82


P92


P108


P112


www.nabi.com.cn
封神傳說
人·神·魔
一个精心构筑的阴谋
一场跨越三界的战争
一款为中国玩家量身定做的网游巨作
《封神传说》
内测在即！
光通
LIZARD INTERACTIVE

广告索引



PLAY! 强攻目录

极限攻略

软硬武略



【初章】战乱魅影


寰宇之星
SOFTSTAR
仙剑奇侠传
情吞四海千
心醉飞


第二届
中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会
娱乐
无极限
CHINA JOY
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
Game
Never
Ends
2004年10月5日-7日
上海新国际博览中心
第二届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
第二届游戏角色扮演嘉年华
ChinaJoy杯展会优秀游戏评比大赛
ChinaJoy电子竞技大赛
21世纪未来数码港展示区
主办单位：
中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国国务院信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
承办单位：
中国出版工作者协会游戏工作委员会
北京汉威国际展览有限公司
首要支持媒体：
游戏风云
sina.com.cn 新浪网
上海星期三
Play!
短信参与赢大奖 移动用户现在发送game到335560，就有机会获得价值20元的chinajoy展会的入场券，还有机会赢取惊喜大奖！(1元/条)
承办单位：北京汉威国际展览有限公司 地址：北京市海淀区北三环西路11号,高德写字楼123室,100088 联系人：栾逊先生、漆延征先生、于昆先生、崔颖小姐、陈卓华小姐
电话：+86-10-82090810/82090817 传真：+86-10-82090953 Email：howell@howell.163.com
数码专区：上海聚诺商务咨询有限公司 地址：上海市天目西路218号2座3604室（嘉里不夜城） 联系人：唐烨斌、杜浩、蔡勤琴、张二琰 电话：+86－021－33035544/33030445/63540445 传真：+86－021－33035544*19
Email：Yebin@sh-joinow.com Manager@sh-joinow.com
www.chinajoy.net



活活穷死的单机游戏

紧随着"创世纪"之父Richard Garriot的脚步，另一位游戏制作大师——"魔法门" 系列的领袖，Jon Van Caneghem也加入了韩国最大的游戏公司——Ncsoft的麾下，除了他们之外，还有"魔兽争霸"、"星际争霸"、"暗黑破坏神"设计团队人员……许许多多欧美的游戏菁英们正在或已经投向了新的游戏霸主——韩国，为韩国网络游戏进军欧美市场担当先锋和强援。

所谓"识时务者为俊杰"，Richard Garriot、Jon Van Caneghem等先生们，可谓识时务者，虽然曾是欧美三大RPG的灵魂人物，可既然单机游戏大势已去，何不改换门庭，再度辉煌？

相比之下，我们身边的很多朋友可就显得不那么"识时务"了，一边玩着D版，一边高喊着"单机万岁，网游去死"，有什么意义呢？那天来编辑部，遇见一位在单机游戏公司做市场的朋友——他是一个欧美RPG的狂热爱好者，曾有不少文章发在各大杂志和网站上——他苦笑着对我说今年代理的一款欧美单机游戏，总共就发了4000套，还被经销商退回2000套。"照这么下去，公司要发不出钱了，我也要另投明主了。"这个脸色灰暗的家伙看着我，嘟囔了一句："单机游戏，就是活活穷死的。"

谁说不是呢？

大宇，中国精品游戏的旗帜企业，半年来就做了一款单机游戏——《仙剑奇侠传Ⅲ外传问情篇》。可以预见，除了"仙剑"、"轩辕剑"和"大富翁"这几个旱涝保收的金字品牌的续作外，大宇不会再有什么新的单机游戏品牌推出了；

智冠，中国产量第一的游戏制造商，近期除了做出一个非单机非网游的《互动武侠》以外，全部实力都投在网络游戏中，而且受益颇丰，乘胜前进；

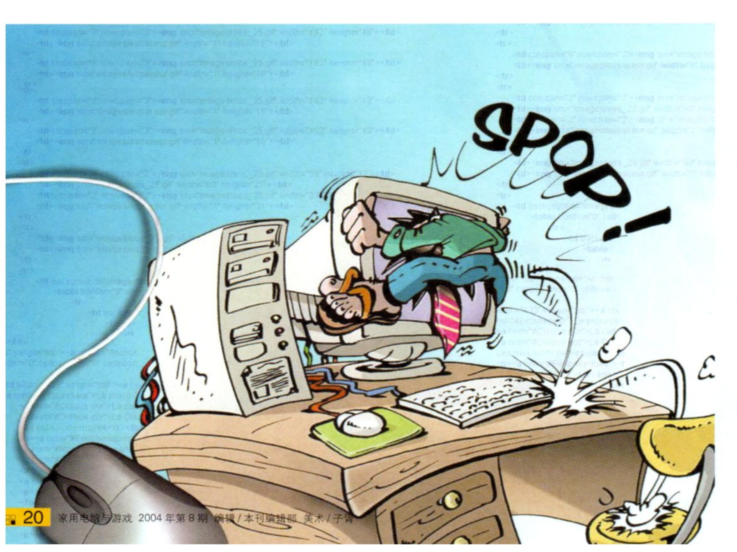
目标，内地游戏制造业的领跑企业，在完成《复活》之后，眼见单机游戏无望"复活"，也是开足马力全面开发网络游戏了。

还有许许多多我们熟悉的名字：宇竣（新绝代双骄）、奥汀（三国群英传）、唯晶／风雷时代（圣女之歌）、第三波（三国赵云传）、弘煜（风色幻想）……哪一家不是草草结束了单机研发计划，开始网络游戏的宏图伟业呢？

单机游戏穷死了，游戏制作的菁英们可没必要为它陪葬，也跟着穷死。玩家可以高喊"单机万岁，网游去死"，可游戏制作者只能高喊"不作网游，我就得死"。

天下熙熙，皆为利来；天下攘攘，皆为利往。

没有人买的单机游戏，就该活活穷死。破解版、FTP下载、盗版盘、免CD补丁……谁敢否认，我们的单机游戏生涯总是与这些单词紧密相连的？这种生涯没有不结束，不完蛋的道理。又有什么可哀叹的呢？大家总觉得免费的午餐可以吃到死，可忘了做游戏的人们也不是傻子。



有人说量产的、垃圾的网络游戏毁了游戏产业，我觉得恰恰相反，网络游戏是游戏产业的救星，且不论它给游戏摘掉了"海洛因"的帽子，且不论它让游戏成为体育项目，再不论它让游戏大会可以名正言顺的召开，就凭它养活了游戏制作者，并让更多的优秀人物加入游戏制作行业，就凭这个，它就是游戏的大救星。

至于活活穷死的单机游戏，算是游戏制作者们留给盗版爱好者们的一点纪念品，七七八八加起来也有上万吧，大家慢慢怀旧，可以怀到80岁。

单机游戏是穷死的，也是被我们害死的，我自己也有一份，回想起来，怅然涕下，呜呼，单机，伏维尚飨。■

柴猫
chaicat@playgamer.com

上期编辑们为两个写月记的懒鬼找了非常体贴的逃脱借口，使我从而避免了在期末考试前抓狂。不过，说是为了考试，其实私底下我还是没放下游戏。而且受老爸和“兄弟们”的影响，还装模作样的看了几场欧洲杯，这让我自己也感到神奇，当然，很多时候我都忍不住睡着了，然后感觉现场的喧闹和裁判的哨音，都是在梦里。帅帅的小贝现在还在遭人骂，真有点惨无人道呐。突然觉得希腊人也很帅，毕竟是拿了冠军的队伍嘛。相比起来，亚洲杯揭幕战上中国队的表现真是丑陋，中国人对于足球的理解，就像韩国人对于游戏的理解一样差劲啊。

魔力大赛混乱前奏

与一年前相比，《魔力宝贝 4.0》的改版使玩家们对游戏的兴趣又回来了，移民后的热闹场面，让人惊喜，但是隐隐的，在玩家心中也有一些深藏的忧虑。我们抛开逐渐呈泛滥趋势的外挂不谈，毕竟网星对此是承诺过的要还网游一片净土，所以应该会讲信用。眼下有件大事，可以说是《魔力宝贝 4.0》版本最有力的验证，这就是涉及魔力全区全星系的‘魔力 PK 大赛’，因为最终的决赛是线下进行的，所以线上选拔赛也格外激烈，可以说这是魔力改版后第一次盛宴。但是繁华过后呢，也许会有些凉意吧……

连日来，我以家游记者的身份前去观摩了几场重要的比赛，所见所闻不吐不快。当游戏记者我这还是第一次，所以刚开始感觉很兴奋，但是7 月 15 日 21:00 的那场射手座次重量级比赛，却给我泼了一头冷水。比赛开始 1 个小时了，除新浪和天使在线的记者进入了赛场外，其它媒体记者 20 多人都被拒之门外。这样对待自己邀请的客人实在是出乎意料。不过后来得到的解释是，因为比赛组织的不好，场面有些混乱，记者去的太多了，怕对比赛现场造成影响，所以当时的决议是不予放行。第二天，我终于在等了快 2 小时之后，顺利进入了天蝎座的比赛现场，这次就原谅网星吧！

单说这次的 PK 比赛，看得有些闷，舞蹈+暗杀+变身，构成了这届 PK 比赛的主流。重装乾坤砍人的嚣张不多见了，法师绚丽魔法攻击的跋扈不多见了，可以乱军敌阵，定人百步之外的 PK 场上的王者咒术师不多见了，弓手格斗只是穿了水龙衣凑数而已……这个还是曾经可以叫无数魔力玩家视为最高荣誉的 PK 大赛吗？改版以来的诸多不平衡因素都在本次大赛中暴露了出来。说这些并非是危言耸听，身为一个深爱着《魔力宝贝》这款游戏的玩家，我只是希望未来，我们可以找到坚强的理由，永远支持我的最爱，我的魔力！而现在，我想我应该冷静一下。

科隆三测不删档

7 月 19 日，距离《科隆》三测还有十多个小时，感谢上帝，久游把《科隆》的新客户端压缩到了 200 多兆，否则我可能真没心思再去下载了。我对《科隆》的期待，源自对《龙族》的感情，而对《龙族》的喜爱最开始则是源自一张海报——那张充满战争狂暴、洋溢着剑与魔法之美的攻城战海报，那张迄今为止我所见过的最美的网游产品海报，可惜我未能有机会珍藏。

言归正传。从一测到二测，《科隆》变动之大，大家想必有所耳闻，一句话概括就是“二测阶段简直没法玩了！”这话可不是我胡诌的，这是官方论坛里某某小强说的。据官方放出来的消息，三测又将有重大变动，直接影响就是由于装备属性和要求的变动，导致人物发展方向变得扑朔迷离——到底是练力刺还是法刺还是敏刺，喜欢刺客的我现在真有些糊涂了。游戏在测试阶段，反复进行调整，本来是无可厚非的，但是这次官方却放出消息说三测不删档了。换句话说就是，《科隆》到这个时候就算定型了。

不删档就意味着，要好好的玩，否则练出个废人，白白耽误功夫不说，遭人鄙视那可就太没面子了。同时，不删档也意味着改版的幅度不能太大了，否则如果刚练出来一个强人又因为大幅调整而变废了，那我真要拿着拖鞋抽人了！有人在论坛说，《科隆》的各次调整其实是在试探中国玩家的接受度，而另一方面的消息说韩服《科隆》在收费后又改成了免费。这说明什么呢？猜测也好，传闻也好，研究它们的真实度意义不大，对于我们来说，只有玩或者不玩的权利。

改版到底改的是个啥

以上提到了两个游戏的改版，也是这次月记想着重说的事情。就调整游戏中的各项数值来激发游戏新的生命力而言，恐怕在这个世界上没有哪家公司能够超过暴雪了，星际是如此，暗黑是如此，魔兽也是如此。尽管每次调整都会招来一些抗议，但总体效果是好的，玩家获得的是更大的乐趣而不是更多的麻烦。由暴雪游戏的成功，我们也看到了他们的聪明和谨慎，就拿《魔兽世界》来说吧，暴雪对改版的态度是循序渐进的，所有变更都会征求测试玩家的意见，测试一日不停游戏就一日不发行，实实在在的是在为玩家创造一整个游戏的世界。这不象现在国内的一些网游，半成品，改了又改，然后被玩家骂了又骂——不知道玩家的忍耐度究竟有多大，一些翻天覆地的改版，使从前辛苦得来的成绩一夜之间付之东流，这种精神上的打击，我是肯定接受不了的。所以，我也曾经放弃过很多原本是很不错的游戏。

对于没有收费的游戏，毕竟人家是打着测试的牌子，改动再大也不好说什么。但如果是已经收费的游戏呢？三年前我有个朋友在《龙族》里练了个弓手，人物属性点全是按装备要求来分配的，而这些装备当中最宝贝的就是那顶可以自动复活的帽子。那时候《龙族》真难练，等级和战绩要分开练，醒了就练等级，睡觉就挂战绩挂技能，差不多 24 小时在线，大概练了三个月才 70 多级，终于能够戴起心仪已久的复活帽子了。结果噩耗传来，不久之后推出的《龙族》某版中（具体记不清了似乎是 0.69 版），那顶帽子的复活功能取消了！后来怎么样想必大家一定猜到了，我的朋友一怒之下不玩了。

版本更新并不是坏事，老是一成不变的玩法也确实有些单调，新鲜的好的大家都会举双手双脚赞成。但是，我想说三个但是：第一，没有金刚钻，就别揽磁器活。动不动就设定十几个种族，人物属性、装备属性种类千奇百怪、五花八门，二十个指头加到一起也数不过来，还要号称自己天下第一平衡，对于这样的游戏，只能送给它两个字：鄙视！两个字不够就四个字：严重鄙视！第二，发布重大新版本前，是不是最好能先求求稳，开个测试服务器先听听玩家的意见。重大版本发布后，是不是最好能提供免费洗点系统，装备没用了可以重新打，人练废了大家就只能一起抱头痛哭哇。第三，如果多数人对新版本不接受，而厂商非要一意孤行，是不是最好能先赔我们点钱，赔点月卡也行啊……

呼啦啦的打下前面这些文字，心里有一种说不出的痛快。说真的，我和大家一样，郁闷了很久，就差背着睡袋去示威了。■

雪舞
snow@playgame.com

2004 年 7 月 19 日



游戏分级标准酝酿中

7月7日，中国消协、中国软件行业协会游戏软件分会等联手发起的"为未成年人营造健康网络游戏环境"公益活动新闻发布会上，有关专家透露，我国游戏软件将至少分为三级：适合青少年、家长老师指导下、只适合成年人。

本次公益活动将邀请业内人士、消费者及相关专家对具有典型意义的游戏产品进行评议，同时向社会各界征集对游戏软件的意见。

中消协一位负责人表示，游戏软件分级标准的确定，有助于保护消费者的知情权，使游戏软件产品消费对象模糊的情况得到改变，同时也保护未成年消费者免受不良产品的侵扰，使未成年人及家长在选择游戏产品时更有针对性。

此次评议活动公布了一个电子信箱 game@swm.com.cn，中消协等主办单位希望玩家提供对游戏软件的评价意见和对分级标准的建议。



《传奇3G》隆重登场

6月22日下午，光通《传奇3》新品发布会在北京梅地亚中心多功能厅隆重召开。这次发布会上，光通高层领导和远道而来的韩方合作伙伴一起，揭开了"传奇"系列新产品的神秘面纱。《传奇3G》作为"传奇"系列最新的强势版本，将在这个暑期吸引无数玩家的眼球。同时，中韩双方都表达了精诚合作的良好意愿。相信在中韩双方的共同努力下，《传奇3G》的美好明天指日可待。



《绝对女神》全新改版，百万大奖喜迎公测

由北京金玉天立软件科技开发有限公司运营的大型3D奇幻网络游戏《绝对女神》将于近日进行大规模公开测试。

该游戏自内测以来以其明亮优美的画面、庞大的地图和场景、丰富的制造/升级系统吸引了大量的玩家，高智能的怪物更是对勇气与智慧的挑战，大量的随机任务使游戏的过程不再枯燥无味，人性化的操作界面和体贴的帮助系统使新人也能很快上手，而极低的配置要求可以使更多的玩家能够领略"女神"的风采。此次公测的版本大大丰富和加强了各个种族职业的技能，并进一步改善了玩家交流系统。

金玉天立在《绝对女神》公测之际将举行一系列的有奖活动，详情请关注 http://www.gth-online.com.cn。



《天翼之链》清新亮相

主题为"天地宽广，翼风飞扬"的产品发布会7月5日在长城饭店隆重举行，宣告《天翼之链》正式进入中国市场。

《天翼之链》由韩国著名PC游戏开发商SOFTMAX公司与NEXON公司共同精心制作，游戏画面华丽精致，剧情浪漫唯美，格调健康清新。作为2004年业界评价极高的卡通类网游，《天翼之链》在韩国测试第5天就创造了在线45000人的韩国内测最高记录；登陆中国台湾地区时，在线人数一路飚升到9万，收费后会员总数达60万；在以玩家挑剔闻名的日本也创下在线人数2.5万的成绩，堪称业内奇迹。



《天翼之链》取材于韩国著名作家全民熙的奇幻小说《符文之子》，作为剧情式网络游戏，它将单机游戏的艺术性、剧情性、文化性和网络游戏的互动性、交流性、对抗性相结合，大大丰富了游戏的情趣。

运营该款游戏的上海天纵网络有限公司的发言人介绍说：天纵网络是一家具有深远背景和雄厚实力的企业，由众多中国网络游戏运营领域的行业高手和专业人员组成。《天翼之链》是他们在2004年奉献给中国数字娱乐业的一份重礼。

腾武数码
TengWu Digi

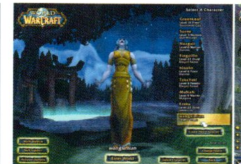
腾武数码重金签约《墨香》

上海腾武数码科技有限公司将在中国大陆地区独家代理运营由韩国著名游戏公司eSofnet开发的大型网络角色扮演游戏《墨香》，签约金额达150万美元。

腾武数码由中国游戏行业资深经理人、原新浪乐谷总经理杨震成立于2004年2月，将以网络游戏为主要依托，积极开发数字互动娱乐多种服务形态，促进中国数字互动娱乐行业的发展。

《墨香》是eSofnet公司继《龙族》、《美丽世界(N-age)》和《科隆》之后第4款正式进入中国大陆市场的网络游戏，历时3年制作而成。游戏改编自韩国总发行量超过300万册的同名幻想武侠小说，以古代中国大陆为背景，具备强烈的东方神秘色彩及浓郁的中国文化背景。《墨香》将是国内第一款与韩国同步运营的网络游戏，游戏优秀的品质及精心的本地化制作将在充分传承中华文化精粹的同时带给玩家轻松愉悦的游戏感受。







适应中国市场，《魔兽世界》修改游戏系统

7月4日，暴雪公司商务运营高级副总裁保罗·山姆斯(Paul W. Sams)来华访问。据知情人士透露，山姆斯此次访华有三项使命：一是就《魔兽世界》中文版的部分重要改动与大陆地区运营商第九城市作协商；二是商讨《魔兽世界》服务器的购买和架设事宜；三是就Battle.net(战网)在中国的架设事宜与奥美电子进行接洽。

《魔兽世界》的汉化工作目前已基本完成，为适应中国玩家的游戏习惯，系统方面的修改被提上议程。例如，7月8日升级的《魔兽世界》Beta 4版本对游戏系统作了一系列修改，其中"鼠标点击移动"的加入，即是参考第九城市方面的意见，针对中国市场而作出的修改。

"这是为了方便中国玩家的操作习惯。网吧里的许多网络游戏玩家习惯于左手抽烟或喝饮料，只用右手操作游戏。键盘加鼠标的控制方式会让他们难以接受。"一位知情人士称，暴雪方面最初拒绝作出修改。目前北美在线人数最高的两款网络游戏——《无尽的任务》与《星球大战：星系》，均采用"键盘+鼠标"的方式控制角色的移动。

在Beta 4之前的版本中，《魔兽世界》的基本操作设定是以键盘控制角色移动，鼠标右键攻击；Beta 4新增了"鼠标点击移动"的选项(默认为关闭)。

"联通—盛大游戏之旅"新闻发布会在京召开



6月28日，"联通—盛大游戏之旅" 市场推广活动启动仪式在北京港澳中心举行。国家信息化办公室司长赵小凡、文化部市场监管司副司长庹祖海、中国联通副总裁李正茂、上海盛大网络董事长兼CEO陈天桥、长城宽带网络服务有限公司副总经理吴少岩等共同按下按钮，正式启动"联通—盛大游戏之旅"全国网游大赛。

此次"联通—盛大游戏之旅"全国网游大赛，是中国联通与盛大网络两强联合进行市场推广的一次尝试。比赛时间跨度为3个月，覆盖全国所有联通连锁网吧，总奖金额超过50万元。



数码拉力赛战罢，新人辈出

由数码赛车联盟(ITCA)主办，北京DNA数码体验馆、阳光娱动科技有限公司赞助的数码WRC拉力赛于6月20日在北京DNA数码体验馆举行。本次比赛的游戏软件采用阳光娱动公司代理的高模拟度拉力赛车游戏《柯林·麦克雷拉力Ⅲ》，并分为专业组(驾驶WRC赛车)和新人组(驾驶超级1600赛车)，按照WRC专业记分规则比赛。经过游戏中8个分站赛道的计时鏖战，最终两组冠军分别为邵晨和王涛夺得，而新人组数码车手们显示出的咄咄逼人之势，证明了数码赛车竞技良好的发展前景。本刊编辑游骑兵和狗子应邀参加专业组比赛，并分别获得第5名和第2名的成绩。

光谱与幻想森林联合推荐《RPG制作大师2》

光谱于4月推出的《RPG制作大师2》吸引了无数玩家投入到游戏DIY的行列，这款游戏制作工具在幻想森林论坛里得到了资深玩家的好评。站长蓝蛇对这款工具的评价是：RPGMAKER是能把自己梦想变为现实的工具，它本身功能的强大使它成为了最好的选择。

幻想森林(http://rpgxyz.yeah.net/)作为国内最早最大的游戏制作工具FANS CLUB，积累了大量的游戏制作经验和素材，这些资源都可以汇入《RPG制作大师2》的素材库中供玩家使用。目前包括近千名会员在内的游戏制作爱好者都在论坛上交流使用《RPG制作大师2》的经验，同时还有部分玩家将自己的作品公布在论坛，与大家分享。

盛大新华与连邦软件开展战略合作



7月1日，上海盛大新华网络发展有限公司与北京连邦软件股份有限公司战略合作协议签署仪式在沪举行。双方结成战略总代理合作伙伴关系，连邦软件专卖店同时成为盛大新华周边产品专业授权店，双方将整合各自资源，共同开发互动娱乐产品及衍生产品的市场。

盛大新华总经理朱威廉，连邦软件总裁王建华作为双方代表在协议上签字，盛大网络董事长兼CEO陈天桥、综艺集团董事长昝圣达作为签约仪式的见证人先后致辞。

朱威廉在回答本刊记者提问时表示，2003年盛大新华周边产品的销售业绩平平，为此，公司在去年下半年作了一些新的尝试。今年以来，盛大新华先后在浙江和四川两地投入人力物力，周边产品的销量达到去年的十倍。朱威廉介绍说，盛大新华由周边产品事业部和出版事业部两部分组成，前者主要销售饰品、日用品、服装、玩具、个性化邮票等游戏的衍生产品，后者主要销售攻略等游戏图书。其中游戏攻略的销售情况很好，平均销量在10万至15万套之间。

陈天桥则强调，盛大网络的主营方向仍然是网络游戏。他表示，盛大新华是新华控股和盛大网络的合资公司，是一家独立法人，尽管盛大新华未来可能有较大的发展潜力，但目前来看，对营收的贡献并未达到预期。此次盛大新华与连邦软件合作，将实现双方资源上的互补。



东亚杯电子竞技大赛拉开帷幕 大竞技177平台登台亮相

6月29日，首届东亚杯电子竞技大赛开幕式暨大竞技177平台新闻发布会在上海举行。

东亚杯电子竞技大赛由东亚体育文化中心和大竞技177共同主办，宏基公司提供硬件赞助，大赛的比赛项目为《反恐精英》1.5版本。大赛的唯一指定电子竞技平台——大竞技177平台，由上海中录网络游戏有限公司历时一年半时间自行研发，可为玩家提供专业的比赛数据分析、战绩统计等信息。本刊记者对上海中录网络游戏有限公司总经理周克律女士作了专访。

周克律在我国台湾地区的互联网业内颇有声名，她曾创办"毛毛先锋网"，致力儿童网站的经营，被称为"网络孩子王"。周克律坦言那是一段艰苦的时光："我们曾尝试着不断调整经营模式，但还是很难活得下来。一年半前，我们与中录合资成立了这家游戏公司，希望在游戏方面找到新的道路。"上海中录网络游戏有限公司初期的资本额为300万美元，其中中录方面占12%的股份。



大竞技177平台将采取收取"门票"的盈利模式，这一模式无论在国内还是国外均无先例。周克律对此充满信心，她认为，这种模式是公司经过周密的市场调查后决定的，也获得了被调查玩家的认可。授权方面，周克律表示大竞技177是国内唯一一家获得奥美电子正式授权的电子竞技平台，公司将向奥美电子购买大量正版CD-Key供玩家使用。



梦工厂与媒体共度端午 同赏《侠义道》

6月24日晚，成都梦工厂网络有限公司在北京举行媒体见面会，向近50家业内外媒体及渠道商代表展示了《侠义道》的公开测试版本。会上，梦工厂总经理裘新向来宾介绍了《侠义道》的开发进度以及《侠义道》最新版本的内容，并亲自在现场进行演示。

《侠义道》是一款突出中国武侠文化的网络游戏，其博大精深的经脉系统、正邪对立的江湖氛围、快意恩仇的PK设定极具创意，在内测阶段颇受好评。《侠义道》即将公测的最新版虚心听取玩家的建议，进行了细致的改良和扩充，强大的线上帮助系统使游戏更加人性化。

裘新介绍，新版本《侠义道》已于6月10日公布。服务器也随之进行升级。讲解和演示过后，裘新和来宾一起举杯共庆端午佳节，共同期待《侠义道》的美好未来。



威望迪关闭雪乐山工作室

近日，威望迪环球(游戏)决定裁员350人，同时关闭总部设在西雅图的雪乐山工作室(Sierra)。在上世纪八、九十年代，雪乐山创造了许多杰出的冒险游戏，如《国王密使》、《英雄传奇》等。现在，《半条命Ⅱ》、《地面控制Ⅱ》和《部落：复仇》仍将沿用雪乐山这个品牌，不过很明显，"Sierra"已经仅仅具备名义上的意义了。在黑岛(Black Isle)、雪乐山这样的"英雄级"游戏工作室相继解散后，PC单机游戏的未来令人关注。





WCG2004三星电子杯中国区总决赛在京落幕

7月16日，2004年度的World Cyber Games中国区总决赛在北京奥体中心拉开帷幕。来自全国各地的600多名《反恐精英》、《魔兽争霸Ⅲ》、《星际争霸》和《FIFA2004》的顶尖高手，在为期3天的比赛中展开角逐。最终各个项目产生了15位优胜者，他们将代表中国参加10月中旬在美国旧金山举办的WCG世界总决赛，迎战来自全球的顶尖游戏玩家，共同向电子竞技的巅峰和40万美元的奖金发起挑战。

WCG进入中国至今已是第4个年头，随着电子竞技运动在中国的飞速发展，WCG2004中国赛区报名人数达到了空前的6800多人，分赛区城市也由去年的12个增加到今年的15个。正如三星电子大中华区副总裁许琪烈先生在4月15日的新闻发布会上所表示的：三星电子将非常乐意与WCG一起携手在"电子奥运会"旗帜下，跨越国境、语言和文化的障碍，为中国游戏爱好者提供一个挑战、体验和娱乐的舞台。

WCG2004中国区总决赛各项目获胜者名单如下：《魔兽争霸Ⅲ》冠军：苏昊(YolinY.suh0)，亚军：李晓峰(YolinY.sky)，季军：尹路(DT)；《反恐精英》冠军：Hunter.spirit；《星际争霸》冠军：沙俊春(Hunter.PJ)，亚军：刘强([S.top]cou)，季军：王恩平(WYW)；《FIFA 2004》冠军：杨正，亚军：程楠，季军：李君；《虚幻竞技场2004》冠军：孟阳(Hunter.Rocketboy)。

美国ACCLAIM濒临绝境

近日美国ACCLAIM宣布希望能够签订新的贷款意向书，申请3000万美元的信用透支，以偿还其对通用汽车旗下金融机构GMAC的到期债务。如果ACCLAIM无法得到贷款，其结果将极为严重，面临的结局无非是变卖资产、被并购或终止游戏开发及市场营销活动并进行大规模裁员。

ACCLAIM是美国的前五大游戏软件公司之一，但近几年严重亏损，处境窘迫。近日该公司继《Burnout》系列被EA收购后，又丧失了《恐龙猎人》(Turok)系列和《大联邦职棒》(MajorLeagueBaseball)的版权。信用危机加上大作系列版权不断丢失让ACCLAIM跌至历史低谷。

《创世纪X：奥德赛》中止开发

继不久前XBOX首款MMORPG《真梦生活online》停止开发和PC版MMORPG游戏《战锤online》中止计划的消息后，近日，EA宣布《创世纪X：奥德赛》也正式中止开发，游戏开发小组的工作重心将转移到《网络创世纪(Ultima Online)》系列，包括《网络创世纪》资料片以及一个尚未公布的《网络创世纪》相关开发计划。

近期全球网游市场出现降温趋势，网络游戏玩家的选择趋于理智，网游开发运营商也开始冷静下来，重新审视以往的开发计划。

戴尔在京发布两款性能强劲游戏PC

6月22日，戴尔(中国)有限公司在北京嘉里中心饭店发布了两款其最新Dimension机型——高端的8400和入门级的4700。此次戴尔是首次在国内推出以提供用户电脑游戏的完美音画享受为主攻方向的台式机。8400和4700均采用Intel公司最新的Socket-T接口Presscot核心奔腾Ⅳ处理器和具备PCI Express显示接口的i925/915主板，以及双通道DDRII内存。而高端的8400更是配备高达400GB SATA硬盘(200GB×2，组成RAID 0/1阵列)，ATI Radeon X800XT PCI Express显卡以及4GB双通道DDRII内存等超强硬件，足以应对未来一段时间内的任何高质量游戏！发布会上，戴尔公司的赵淞先生还专门与来自国内游戏专业媒体的记者们探讨了游戏PC的概念和前景。



芯体验、新生活 ATI推出PCI Express图形加速卡

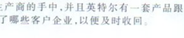
7月6日，ATI在北京"798时态空间"隆重发表业界第一颗PCI Express规格的Radeon X800、X600及X300视频处理芯片，以及为笔记本电脑定制的Mobility Radeon X600，其中X300更成为全球第一套使用台积电革命性0.11微米制程所研发的芯片，并已委托台积电开始量产。发表会上，ATI的合作伙伴包括升技、华硕、爱尔莎、大众、技嘉、微星等十数家知名板卡厂商，都在现场展示了各自的相关板卡或整机产品。为了体现PCIE全新的魅力，发布会现场布置得宛若光影特效绚丽的最新3D游戏场景，更有多名ATI形象代言人打扮的Ruby美女及特邀乐队在现场烘托气氛，体现出ATI别开生面的特质。



Intel最新主板芯片组遭遇BUG，被迫召回

6月26日，Intel宣布召回5天前刚刚发布的i915/i925x芯片组。问题出在i915/i925x芯片组的南桥ICH6芯片的RTC电路容易漏电，从而导致主机板无法启动或者死机。同时，在用户电脑的系统没有启动的情况下，ICH6南桥芯片会持续消耗CMOS电池电量。不过Intel发言人Bill Calder称此情况"发生比例很低"，并强调绝大部分有问题的芯片还在电脑与主板生产商的手中，并且英特尔有一套产品跟踪体系，可以发现有问题的芯片都发货给了哪些客户企业，以便及时收回。







金山无线联手索爱 词霸网络版内嵌K700c

7月3日，索尼爱立信公司备受市场期待的手机K700c在中国内地上市。与金山数字娱乐强强联手，索爱在这款手机中内嵌了金山词霸网络版，旨在为用户提供便捷的英汉互译词典服务。

使用这个软件的第一个月是免费体验期，金山公司免费为用户提供英汉、汉英互译服务。一个月免费期后，用户可以通过软件菜单或电话方便的进行订阅或退定服务。

对于索尼爱立信而言，经典之作K700c的上市必将成为其发展史上的又一里程碑。对于金山而言，词霸网络版将和短信游戏、KJAVA游戏一道为金山数字娱乐战略推波助澜。



网易泡泡交流无极限

6月29日，作为国内三大门户之一的网易公司在北京国际俱乐部饭店召开新闻发布会，重拳出击，打造新的网际通信平台，推出网易泡泡2004。作为一款基于网络平台的即时通讯工具，网易泡泡拥有非常强大的功能。在本次发布会上，网易之父丁磊先生为到场嘉宾亲自讲解了泡泡的各种用途和前景。

网易公司在2002年11月自主开发出免费的多媒体即时通讯工具网易泡泡，短时间内占到国内即时通讯市场6%的份额获得业界及网民的认可。网易泡泡2004版更是推出了用泡泡金币来换取网易其他增值的服务。



年度巨作《DOOM 3》引爆上市

7月15日消息，无数玩家期待的年度大作《DOOM 3》已正式压盘，这是id Software首席执行官Todd Hollenshead宣布的。

"这是官方第一次承认《DOOM 3》所有工作完毕，已经被核准批量制作光盘！Activision方面已经确认压盘，感谢每一位耐心等待这款游戏的玩家，感谢在id、Activision以及无数帮助我们的公司的每位员工，我相信这将是迄今为止我们最好的游戏！"

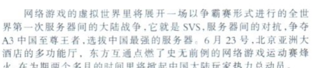
据悉，《DOOM 3》将在8月3日正式在欧洲市场发售，美洲地区《DOOM 3》将于8月5日上市。

火拼俄罗斯 全国争霸决战揭晓



6月25日晚，北京华彬大厦举行《互联星空-腾讯QQ全国争霸赛之火拼俄罗斯》总决赛暨颁奖晚会。参赛的华中队和西北队两组选手，经过网络初赛、全国七大区域决赛，并最后在6月19日的北京全国总决赛初赛中打败全国其他5大区域高手后夺得了本次大赛的前两名。双方拉拉队的人气大比拼活动，主持人沈星和那威一捧一逗的相映成趣，以及歌手哈辉、爱戴、沙宝亮的现场助兴，将总决赛现场的气氛推至高潮。经过三局较量，最终华中队以3:0获胜，赢得了免费前往雅典奥运会观战助威的大奖。

中国首届SVS挑战赛正式开始



网络游戏的虚拟世界里将展开一场以争霸赛形式进行的全世界第一次服务器间的大陆战争，它就是SVS，服务器间的对抗，争夺A3中国至尊王者，选拔中国最强的服务器。6月23号，北京亚洲大酒店的多功能厅，东方互通点燃了史无前例的网络游戏运动赛烽火，在为期两个多月的时间里将掀起中国大陆玩家热力总动员。

在国家三大部委联合举办的"第二届中国策划大会暨著名策划评选活动"中获得"中国杰出策划人"大奖的东方互通公司CEO张立波表示，A3游戏进入中国市场以来，发展势头良好，借此次SVS大赛，让广大玩家体验到竞技的乐趣，也希望所有A3玩家把这种竞技所展现出来的自强不息精神运用在工作和生活中。

中国首部"绿色"网游《神话》发布

7月13日，聚友网络、全球欢乐和中国青少年发展基金会在北京"798时态空间"宣布，全3D大型网络游戏《神话》全面发布。作为该网络游戏的大陆运营方，聚友网络代表聚友网络及全球欢乐两家公司，与青基会签署捐赠合约，在《神话》运营期间将捐赠100万元人民币，用于建设"神话"希望小学和"神话"希望图书室，这也将成为全国第一个以网络游戏命名的希望小学和希望图书室。与此同时，聚友网络与全球欢乐正式签署协议，双方将在网络游戏研发和手机游戏运营两方面进行全面合作。这一合作标志着聚友网络以网络游戏研发、运营为先导，已经全面进军数字内容增值服务领域。

在"关爱社会，健康游戏"这个主题下，《神话》游戏本身不包含任何暴力、色情元素，力求通过游戏培养玩家的集体主义精神和团队荣誉感，游戏内容强调分工、协作，以健康游戏为理念并将这一理念贯穿于游戏运营的各个环节。业界专家认为，《神话》定位于绿色游戏概念，号召大家更多的参与社会公益活动，并指导青少年进行更理性和健康的娱乐生活，必将推动网络游戏的进一步健康发展，改变社会和公众对网络游戏的误解和偏见。

《辐射III》开发权转让，网络版蓄势待发

7月初，《上古卷轴》的开发者Bethesda公司宣布已从Interplay取得《辐射》系列的开发与发行权。

Bethesda公司表示《辐射Ⅲ》将要在包括PC、NGC、PS2和Xbox全平台发布，但发布日期没有确定。Interplay仍然保留《辐射网络版》版权。

Interplay的执行长Herve Caen近日表示，正在寻求资金来制作一些包括以《辐射》为主题的大型多人连线角色扮演游戏。

Interplay公布的至2004年3月31日为止的季财务报告显示净亏损为90万美元。而去年同期，该公司的财务报告为获利560万美元。

全民乱弹《热血江湖》



《热血江湖》是一部以中国武侠为背景的全3D网络游戏，改编自同名超人气漫画，由韩国知名游戏公司KRGsoft开发制作，北京一起玩网络科技有限公司国内代理发行。《热血江湖》以其可爱、健康、卡通的风格，幽默搞笑的气息，备受玩家期待，被誉为2004年韩国新兴网络游戏代表作。

现阶段中韩公司双方正进行多边多层次合作，并为实现"我们制作游戏，我们创造快乐"这一目标，加紧游戏内容汉化和本地化工作及内部封闭测试，以让游戏日臻成熟。预计9月《热血江湖》就会与千万中国玩家见面，为迎接她的到来，一起玩公司特与新浪网和七喜电脑公司联合举办了"七喜杯热血江湖全民乱弹"活动，大奖是价值万元的七喜笔记本电脑，欢迎读者朋友登陆游戏官网参与(http://www.rxjh.com.cn)。

"决战—冰风传奇3"加盟骏网一卡通

7月15日，"《决战—冰风传奇3》加盟骏网一卡通暨骏网一卡通财富之旅启动发布会"在京召开。

会上，骏网CEO吴洪彬先生作了骏网一卡通及骏网相关介绍，一起玩网络有限公司副总经理石体伟阐述了摒弃原有渠道选择加入骏网一卡通的相关原因。骏网一卡通自上市以来，以其"一卡在手，全网通行"的特性吸引了众多产品的加入。一起玩公司运营的《决战—冰风传奇3》是国内重要的科幻网络游戏之一，此番加入骏网一卡通，将依靠骏网一卡通优秀特性及骏网的强大资源优势为《决战—冰风传奇3》开路架渠。

讯宜光储骤降百元 699元8X DVD-DUAL刻录机释放夏日诱惑

近日，光储产品促销高潮不断。ORBBIT讯宜销售的8X DVD-DUAL刻录机骤然爆出市场冰点价格——由原来的799元猛降100元！699元就能买到8速、双格式、"钛钢"机芯的DVD刻录机，同时还可获得价值299元的联想(罗技代工)无线键鼠套装，绝对称得上是目前最具诱惑的产品！作为ORBBIT讯宜的高端光储产品，采用"钛钢"机芯的8X DVD-DUAL刻录机凭借优异的品质、超强的技术指标受到了众多消费者的青睐。讯宜同时推出了249元享有12个月免费质保的"钛钢"机芯16X DVD光驱，并有机会获得精美小礼品。



方寸之间展神奇 艾尔莎影雷者发布PCX系列显卡

知名显卡制造商艾尔莎(ELSA)，日前领先业界发布了基于PCI-Express接口的影雷者PCX系列产品，借助PCI-Express接口方式更高的带宽，解决了显卡与CPU之间数据传输的瓶颈问题。该系列首发的三款产品：影雷者PCX 935、736、534，内核分别为NVIDIA GeForce PCX 5900、5750、5300，分别对应了中高端、中端和入门级用户。采用桥接技术实现PCI-Express接口方式的艾尔莎影雷者PCX系列产品，是基于成熟的GeForce FX技术开发而成，因此可以更快步入市场，带领消费者提前进入PCI-Express时代。

性价比之王再现 双"128"FX5600重出江湖

昂达基于Geforce FX5600芯片的闪电9560显卡再次到货。一度传闻停产的NVIDIA 5600芯片重返中端市场与ATI 9550比拼。拥有Vertex Shader 2.0和Pixel Shader 2.0等DirectX 9扩展特性，以及IntelliSample技术所内含的各种优化功能(如色彩压缩等)，昂达闪电9560采用三星4纳秒显存，规格为128MB/128bit，核心/显存频率为325/500MHz，整体做工比较出色，价格为699元，性能却比同规格同价位的ATI 9550产品高出20%以上。

主板市场惊现"隽星" "微星"体系推出新品牌



6月29日，台湾著名厂商微星科技推出新品牌——隽星(Microbrill，简称MBI)，"隽"是"才智出众"的意思，其命名继承了台湾企业对子企业的一贯命名风格(微星，Microstar，MSI)。其大陆总公司深圳市隽微科技有限公司在北京正式宣布品牌面世，同时推出了即将上市的Intel系列主板产品，瞄准中低端市场，以作为微星品牌的补充。来自微星和隽星的发言人不断强调：隽星产品的特色是"好用、实用、耐用"。这三用主义是指：隽星产品不但有价格优势，而且更注重产品的质量。隽微成立初期将从主板开始导入，而未来将向多元化方向发展，不局限于计算机配件，还包括消费类电子产品，隽微将在一年半到两年内完成整个产品多元化的布局。

声音

"看来他们挂起了白旗。他们的这一做法无疑是在告诉玩家、经销商和NFL，他们的产品已经不受欢迎了。"

——世嘉公司的"ESPN NFL"系列的质量与美国艺电的"Madden NFL"系列不相上下，但销量却远不如后者，这主要是因为美国艺电拥有强大的宣传机器。近日，世嘉公司出人意料地把即将发售的《ESPN NFL 2K5》的价格降到19.99美元，砍去了整整20美元。美国艺电沟通部副总裁杰夫·布朗认为世嘉的这一做法无异于缴械投降。


15岁女孩金柏

E3 MM 乔伊

"在你睡觉的时候、行走的时候、奔跑的时候、坐下来吃饭的时候，这种病都有可能发作。"

——15岁的女孩金柏在街机厅里玩跳舞机时，心脏病突然发作，倒在地上，心脏停止了跳动。医生赶到后，用电击恢复了她的心跳。事后女孩的父亲并未将责任归咎于游戏。如果这是一位中国父亲的话，或许女孩再也没有机会玩跳舞机了。

"专业代骂，语言下流，收费合理，包君满意。"

——网络游戏中冒出一群职业骂家并大打广告，据报道，这些职业骂家有的每天能赚上百万游戏币。

"当时孩子进来的时候，我想将他拉出去，可是，孩子却抓住椅子不放手。作为经营者，我们尽了自己的责任，但是，要管束孩子还是要靠老师和家长。"

——一位网吧老板大倒苦水，他认为不能把教育青少年的责任都推在网吧身上。

"这很累，我一整天都得站着，有时候我会用英国口音和别人开开玩笑，打发时间。不过我也学到了很多东西，至少弄懂了什么是网络游戏。"

——乔伊是本届E3的一位展台MM，她向记者谈起了当时自己的感受。

"我看过引发争议的这期杂志，读者可能只是因为不同意对这款游戏的评分，而认为杂志收取了厂商的黑钱。"

——有报道称英国的一家专业游戏杂志暗中收取厂商贿赂，在自己的评论栏目中为这些游戏厂商的产品打出高分。这引起了英国玩家的强烈不满，他们在网上发起一场运动，要求在全国范围内就这一问题对游戏媒体进行曝光。

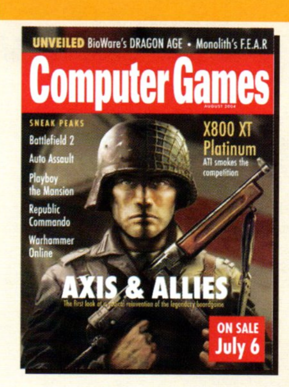
"我们每天工作12个小时，公司从未给过加班费。从2000年6月起，公司的部门经理要求我们修改工作时间表，把周末加班的记录统统抹掉。这样，本应属于我们的钱就进了公司的保险箱。"

——维旺迪洛杉矶分部的程序员Neil Aitken一纸诉状将公司告上法庭。加班不给加班费的事情在中国的游戏公司里司空见惯。

"今年圣诞节对于游戏厂商来说将是一场灾难。大部分游戏的销量会降到历史最低点，有些游戏甚至可能连上架的机会都没有。即便对于Acclaim、Midway、Eidos、雅达利、维旺迪（除非《半条命2》能在年内发售）和微软（不包括《光晕2》）这些公司，我们也不抱有多大的期望。"

——美银证券的加利·库柏等三位分析师认为，今年圣诞节，美国游戏市场的竞争将异常残酷。

外刊概览



Computer Games
《轴心国与同盟国》
（Axis & Allies）

Timegate工作室赋予了这款著名的桌面游戏以新的生命，让她变得更简洁，更完美。游戏中，你将扮演五个活跃于二次大战中的国家——日本、德国、美国、英国和前苏联，施展调兵遣将的本领。



Computer Gaming World
2004秋季游戏大阅兵

我们为大家收集到了今年下半年即将问世的热门游戏的资料——《分裂细胞3》、《自动攻击》（Auto Assault）和《恐惧》（F.E.A.R.），还有《半条命2》和《罗马：全面战争》（Roma：Total War）的最新情报。



Electronic Gaming Monthly
新掌机大战——PSP vs. NDS

索尼的PSP和任天堂的NDS在今年的E3上狭路相逢，两款掌机被赋予了不同的风格和理念。究竟鹿死谁手，让我们一起来看个端详。

国内上市星运表



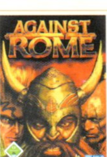
无尽热度奖
指环王:王者无敌

犹如魔戒的诱惑一般，我们同样无法抗拒那些游戏的魅力。在体验了策略类作品之后，动作版《指环王》再次杀到，痛快淋漓的拼杀之后，才能真正体验到什么是《王者无敌》。



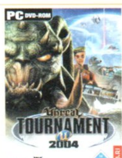
秘密国产奖
细胞分裂:明日潘多拉

《细胞分裂：明日潘多拉》几乎完全由育碧中国的小组制作完成，因此我们有理由相信，这将是本地化程度最高的欧美游戏大作，你将不再有机会对产品的汉化质量抱怨良多，只要细细品味那潜入的快感就足够了。



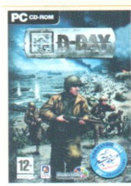
咸鱼翻身奖
对抗罗马

从《凯撒》到未来的《罗马：全面战争》，而现在你将有机会从另一个角度看待这段历史，用你的双手《对抗罗马》。野蛮民族成为了游戏的主角，这意味着更多战术新特性的加入，同时也是一次大胆的尝试。



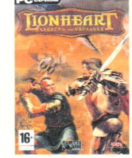
竞技标准奖
虚幻竞技场2004

继“雷神之锤”后，“虚幻竞技场”系列似乎正在逐渐取代id王者的位置，成为世界FPS竞技游戏的新标准。《虚幻竞技场2004》是该系列的最新作品，可惜其高达2DVD的容量和超级华丽的画面效果，让不少低端玩家望而却步。



二战授权奖
登陆日

《登陆日》获得“诺曼底纪念”委员会批准，成为经过授权的“二战”游戏，其优势在于将获得更多官方和资深人员提供的丰富历史资料，可以预期，游戏必定会最大限度地呈现真实。



黑岛纪念奖
狮心王

狮心王是由Reflexive联合Black Isle Studios共同开发的RPG大作。游戏在中世纪欧洲历史背景下，重新演绎着《辐射》中经典的人物属性创造系统。在黑岛解散之后，让我们用中文版的《狮心王》，向那些曾经创造了伟大神话的游戏制作人以示敬意。 **点评:Kurdt**

奥美软件

Tel:010-82657905　E-Mail:aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
绿巨人	Radical	AC/AD	英文	3	2004/06	68
特警判官	Rebellion	AC	英文	2	2004/07	68
地面控制Ⅱ大撤退	Massive	ST	中文	待定	2004/07	68
杀手杰克	Sierra	FPS	英文	待定	2004/07	67
戴帽子的猫	Sierra	AC/AV	英文	1	2004/08	68
狮心王	Sierra	RP	中文	2	2004/08	58
英伦霸主Ⅲ	Sierra	ST	中文	2	2004/09	68
神界外传	CDV	RP	英文	2	2004/09	67

光谱博硕

Tel:010-62969069　E-Mail:service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/06	50
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/06	50
秋之回忆:想君	KID	SI	中文	待定	2004/Q3	待定
万夫莫敌:圣女传	Enlight	AC	中文	1	2004/Q3	待定
天使恋曲	KOGADO	SI	中文	1	2004/Q3	待定
铁道王	JOWOOD	SI	中文	1	2004/Q3	待定
创业王C.E.O	光谱资讯	ST	中文	1	2004/Q4	69
苍穹霸主Ⅱ	NIVAL	SI	中文	2	2004/Q4	待定
超魔法大战	Enterbrain	RP	中文	1	2004/Q4	待定
沉默小组1942	NIVAL	ST	中文	1	2004/Q4	待定
模拟邻居Ⅱ	JOWOOD	SI	中文	1	2004/Q4	待定
特勤机甲队Ⅵ	工画堂/KOGADO	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
战神狂神天威Ⅲ	Enlight	ST	中文	待定	2004/Q4	待定

美国艺电

Tel:010-64100888　E-Mail:eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
NBA Live 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/05	69
极品飞车:地下车会	EA	SP	英文	2	2004/05	69
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/06	69
指环王:王者无敌	EA	AC/AV	中文	3	2004/07	79
荣誉勋章:奇袭先锋	EA	FPS	中文	1	2004/Q2	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q2	待定
模拟人生:魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/Q3	待定
哈利•波特:魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q3	待定

新天地

Tel:010-62862042　E-Mail:support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
海滨嘉年华	EIDOS	SI	中文	1	2004/06	49
杀出重围Ⅱ	EIDOS	RP	中文	2	2004/08	49
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/08	49
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/08	49
火星杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/08	49
影子行动:红色水银	Atari	FPS	待定	1	2004/08	49
极道无间Ⅲ	Atari	AC/AV	中文	待定	2004/10	待定
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/Q3	69
闪点行动Ⅱ	Atari	FPS	待定	待定	2004/Q4	待定

空间互动

Tel:010-82895428/9　E-Mail:zhujn@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
恐惧杀手	People Can Fly	FPS	中文	3	2004/07	58
神偷Ⅲ	ION Storm	AC	英文	2	2004/08	58

国内上市星运表

阳光娱动

Tel:010-64907773- 客服部

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
文化Ⅲ征服世界	ATARI	ST	中/英	3	2004/Q2	58
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/Q2	58
侠盗罗宾汉:王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004/Q2	49
灰鹰:邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q2	58
零点危机:无上荣誉	Schanz	AC	中文	2	2004 Q2	58
文化Ⅱ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2004/Q2	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
战俘:脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/Q2	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
圣域	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q2	58
科林麦克雷拉力赛Ⅳ	Codemasters	RC	中文	4	2004/Q3	69
虚幻竞技场2004	ATARI	FPS	英文	2DVD	2004/Q3	88

世纪雷神

Tel:010-82098054　E-Mail:quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
突袭Ⅱ加强版:现代战争	CDV	ST	中文	2	2004/07	29.9
铁路大亨Ⅲ探索中国	Gathering	ST	中文	2	2004/07	29.9
冠军足球经理03-04:欧洲杯数据版	EIDOS	SP	中文	1	2004/07	29.9
丛林之弧:阿尔法之拳	TK2	FPS	中文	3	2004/07	29.9
中世纪古堡	Monte Cristo	ST	中文	待定	2004/08	待定
登陆日	Monte Cristo	ST	中文	待定	2004/08	待定
危机最前线Ⅱ军刀中队	TK2	AC	中文	待定	2004/09	待定

育碧软件

Tel:021-58788969　E-Mail:help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004/04	69
王者:无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/06	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/06	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/06	98
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/10	待定

东方娱动

Tel:010-62501955　E-Mail:800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004/06	49
航海大时代:海盗王	ASCARON	SI	中文	1	2004/06	49
信徒2:精灵的崛起(英文版)	Strategy First	ST	英文	2	2004/06	49
信徒2:精灵的崛起(中文版)	Strategy First	ST	中文	2	2004/06	49
空中打击	BUKE	AC	中文	2	2004/07	49
世界篮球经理	MetalFin	ST	中文	1	2004/07	49
对抗罗马	Independent Arts	ST	中文	1	2004/07	49
中世纪文明	Magitech	ST	中文	2	2004/08	49
雇佣兵:秘密战争	Encore	AC	中文	2	2004/08	49
末日之战	CDV	ADV	中文	2	2004/08	49

寰宇之星

Tel:010-82650151-105　E-Mail:kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌	弘煜科技	ST/RP	中文	3	2004/Q3	待定
仙剑奇侠传三外传·问情篇	上海软星	RP	中文	4	2004/Q3	待定
宇之绽纷系列:新绝代双骄Ⅰ、Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	8	2004/Q3	待定
宇之绽纷系列:幻世录	奥汀科技	ST/RP	中文	1	2004/Q3	待定
三国群英传Ⅴ	奥汀科技	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
幻想三国志Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	待定	2004/Q4	待定

网络游戏公开测试表

刀剑OL　搜狐
http://bo.sohu.com

夺宝奇兵　金山华络
http://www.szonline.net/

雷霆战队　TOM.COM
http://karma.tom.com/

领土　聚商科技
http://www.alodchina.com/

辉煌　万向
http://www.hhonline.com.cn/

火线任务　东方资通
http://www.heatproject.com.cn/

梦想　硅谷动力
http://www.netdream.com.cn/

绝对女神　金玉天立
http://www.gth-online.com.cn/

圣战　中游网
http://play.chinagames.net/

神州天戈　万向通信
http://www.szo.com.cn/

神之领域　上海兆鸿
http://www.asgard.com.cn/

侠义道　梦工厂
http://www.xiayidao.cn/

信仰　天晴数码
http://www.tqxy.com/

王者归来　奥兹假日
http://www.theking.com.cn/

网络三缺一　智冠电子
www.gamehall.com.cn/

雅典娜　金智塔
http://laqia.gameking.com.cn/

英雄年代　盛大
http://theage.poptang.com/

近期内测网游焦点

天堂Ⅱ　新浪乐谷　6月08日
http://www.lineage2.com.cn/

密传　欢乐数码　7月初
http://www.tantracn.com/

三国策Ⅲ　皓宇公司　7月06日
http://www.sgconline.com.cn/NewWebSite/index.htm

科隆　久游网　7月20日(第三次内测)
http://corum.9you.com/

问剑天下　欢乐时代　8月15日
http://www.tjnet.com.cn/

仙侣奇缘　游戏巅峰　7月02日
http://www.xlqy.net/

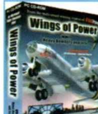
永恒　金山华络　5月10日
http://www.cdchina.com.cn/

真孔雀王　奥美电子　6月12日
http://www.kqking.com.cn/

铁血三国志　北京华义　预定7月
http://www.txsanguo.com/enter/intro.asp

国际上市星运表 Aug 2004

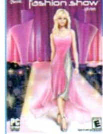
[以上资料由 hapiii 提供]



空权之翼：二战重轰炸机及喷射机 Wings of Power: WWII Heavy Bombers and Jets

琳琅满目指数：★★★
游戏类型：模拟飞行
类似游戏：《微软模拟飞行 2004》（Microsoft Flight Simulator 2004）
制作公司：Shockwave Productions
发行公司：Tri Synergy
上市日期：08 月 01 日

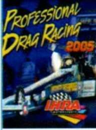
空战 Fans 对轰炸机和喷气战机特别感兴趣，就如同 FPS 玩家最迷恋狙击武器一样。这个官方授权资料片，提供的机种包括美军 B17F 飞行堡垒和德军 Ar234 闪电轰炸机。



芭比时装秀 Barbie Fashion Show

霓裳羽衣指数：★★
游戏类型：运动
类似游戏：《芭比的骑士生涯》（Barbie Horse Adventure: Mystery Ride）
制作公司：Vivendi Universal Games
发行公司：Vivendi Universal Games
上市日期：08 月 17 日

无疑这是一个最多也只能占一小半市场的游戏，游戏内容很丰富，很多服饰都需要亲手设计制作。如果较真的话，反对歧视女性游戏本身也是一种歧视。



IHRA 拖车专业赛 2005 IHRA Prof Drag Racing 2005

曲高和寡指数：★★★☆
游戏类型：赛车
类似游戏：《IHRA 拖车大赛》（IHRA Drag Racing）
制作公司：Bethesda Softworks
发行公司：Bethesda Softworks
上市日期：08 月 26 日

专业是精神，钻牛角尖就是神经了。2005 版本包括超过 10 条标准赛道、不同模式、50 种经典或流行车型。最吸引人的是允许玩家自行设计赛车，共有 100 多个零部件自由组装，连车身颜色也可 DIY。



惊魂岛 Alida

神鬼莫测指数：★★★
游戏类型：冒险
类似游戏：《神秘岛》（Myst）
制作公司：Dejavu Worlds
发行公司：Got Game
上市日期：08 月 03 日

耗时超过五年打造的冒险游戏巨作，画面表现十分惊人。精致的地图、巧妙的迷题、古怪的传输系统、诡异的机关、巨大的建筑、天籁般的音乐都让会玩家十分向往。



电子舞王VI Dance eJay 6

热血沸腾指数：★★★
游戏类型：模拟
类似游戏：《Britney's Dance Beat》（布兰妮的舞曲节拍）
制作公司：Digital Leisure
发行公司：Digital Leisure
上市日期：08 月 20 日

严格地讲这不算游戏，只是一个电子舞曲编辑软件，不过加入了一些视觉娱乐效果，专业性不足而娱乐性丰富。



龙之帝国 Dragon Empires

与龙共舞指数：★★★☆
游戏类型：在线角色扮演
类似游戏：《无尽的任务》（Ever Quest）
制作公司：Codemasters
发行公司：Codemasters
上市日期：08 月 28 日

虽然不是 D&D 系列，但也注重世界秩序。游戏世界由 5 个国家和 100 多块大陆组成，几乎囊括了迄今为止所有的战斗类型。最吸引人的可以随意 PK，最遗憾的是龙族都是 NPC。



美国百货王 Mall Of America Tycoon

疲劳过度指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《摩登百货王 II》（Mall Tycoon II）
制作公司：Activision Value
发行公司：Activision Value
上市日期：08 月 28 日

游戏的定位似乎有些偏差，按理说玩家都已经是百货行业大亨了，却还要事必恭亲，处理很多琐碎问题。个人认为，如果用沃尔玛来冠名会有利于市场知名度。



国际象棋大师第 X 版 Chessmaster 10th Edition

出人意料指数：★★★
游戏类型：益智
类似游戏：《象棋高手VII》（Deep Fritz 8）
制作公司：Ubisoft
发行公司：Ubisoft
上市日期：08 月 10 日

国际象棋与国内玩家有一定距离，因此相关游戏也很难流行。不过这个新游戏却与众不同，有多种造型可供选择，或 Q 或酷。



原子判官 Atomic Enforcer

人为财死指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《终极刺客：契约》（Hitman: Contracts）
制作公司：Creative Capers
发行公司：Got Game
上市日期：08 月 20 日

玩家蒙冤入狱，为了证明自己的清白而越狱，成为与星际罪犯展开斗争的赏金猎人。巨大的军火库是生存保障，但为了赚更多的钱就还得冒险——世人都逃不过的贪欲。



神话时代黄金版 Age Of Mythology Gold Edition

拜金主义指数：★★★☆
游戏类型：即时战略
类似游戏：《神话时代》（Age Of Mythology）
制作公司：Microsoft
发行公司：Microsoft
上市日期：08 月 30 日

黄金版包括了原作和资料片《神话时代：泰坦》，但不包括《泰坦》的黄金版，如果包括《泰坦》的黄金版，那么就应该改名叫《神话时代黄金版之黄金版》……



战争之翼 Wings Of War

亲密接触指数：★★★
游戏类型：模拟
类似游戏：《空中霸王：红色王牌》（Master Of The Skies: The Red Ace）
制作公司：Gathering of Developers
发行公司：Gathering of Developers
上市日期：08 月 16 日

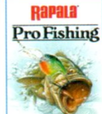
第一次世界大战中双翼飞机首次亮相，此后数十年都作为空战的中坚力量，相对于后来的远程武器攻击，近距离的追尾格斗才更显王牌风范。



可汗 II 战争之王 Kohan II: Kings of War

返朴归真指数：★★★
游戏类型：即时战略
类似游戏：《可汗：恶灵所赐》（Kohan: Ahrimans Gift）
制作公司：TimeGate Studios
发行公司：Gathering
上市日期：08 月 23 日

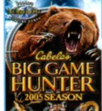
不同于以"魔兽 3"引擎为主流的华丽流派，该系列游戏依旧力图回归纯战略风格。注重宏观战略指挥，而不是微观的战术操作，同时在设计上的优化，也使得微操的必要性降低，玩家能将注意力和精力消耗在战略布署上。



拉普拉专业钓鱼大赛 Rapala Pro Fishing

一网打尽指数：★★
游戏类型：运动
类似游戏：《专业钓鱼大赛 2003》（Pro Bass Fishing 2003）
制作公司：Activision Value
发行公司：Activision Value
上市日期：08 月 30 日

以著名渔具品牌代言，走的就是专业路线，游戏中从渔具、鱼饵、水域、气候、过程细节都完全模拟真实状况。客观而言，属于针对少数专业人士市场，缺乏公众娱乐性。



坎贝拉猎鹿人 2005 Cabela's Big Game Hunter 2005

百步穿杨指数：★★☆
游戏类型：运动
类似游戏：《猎鹿人 2004》（Deer Hunter 2004）
制作公司：Activision Value
发行公司：Activision Value
上市日期：08 月 17 日

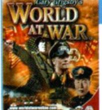
曾经一窝蜂出了很多同类游戏，如今却大浪淘沙。游戏中每个狩猎地点都有不同规则，而不是一味屠戮。这些打猎规则绝对真实，还结合有不少专业知识。



政治机器 Political Machine

与时俱进指数：★★★
游戏类型：策略
类似游戏：《共和国革命》（Republic: The Revolution）
制作公司：Stardock
发行公司：Ubisoft
上市日期：08 月 24 日

除了 911，老外几乎没有什么题材不敢用的，针对年底的美国总统大选，游戏抢夺热点商机，将提前推出相关产品。玩家选择布什或者克里参加竞选，甚至还有已故的里根、罗斯福。



钢铁劲旅 World at War

愈战愈勇指数：★★☆
游戏类型：策略
类似游戏：《装甲战役》（Panzer Campaigns）
制作公司：Matrix Games
发行公司：Matrix Games
上市日期：08 月 31 日

国内玩家不太感冒的纯战略游戏，画面简单，绝大多数是欧洲地图和战争数据。比较有新意的，是玩家可以从官方网站上下载新的战役任务，理论上具有无限延伸扩充性。



盛夏，属于游戏的季节。

随着 ESWC 和 WCG 比赛的进行，作为竞技项目的游戏又将大行其道。本月《魔兽III》和 CS 再次霸道地占领了发烧榜的前两位，更为可喜可贺的是，WE7 的名次也在逐步提升，也许是因为 ESWC2004 上中国实况选手的出色表现吧。期待榜上，对 DOOM III 的长久期待即将划上句号，国外众多网站上的倒记时牌早就让人兴奋不已了。除此之外，一些网游新贵也在本月浮出水面。《天翼之链》上榜，卡哇依风格总还是大有市场的。《铁血三国志》的入围并不意外，凭借 Unreal II 引擎和大师郑问的号召力，自然早已让人心动。前几日见东东怀抱由郑问大师亲笔签名的大幅《铁血三国志》海报欢喜而归，本想猛虎扑食上前掠得一张，不料被主任大人一把抓住，原来此罕见之物皆为本期活动奖品，遗憾之极。所有爱好美术的玩家欲知活动详情，请密切关注本期“大话家游”。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件［明信片］、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004 年 7 月号“中国游戏风云榜”幸运读者：王冰（南京）　刘应炜（贵州）　邓静（四川）　何明翰（吉林）　沈晴（上海）

经典榜

排名	趋势	游戏	英文名	厂商/代理
1	→	魔兽争霸 III 冰封王座	Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard/ 奥美电子
2	→	半条命：反恐精英	Half Life: Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
3	→	仙剑奇侠传		大宇 / 双语
4	→	暗黑破坏神 II 毁灭之王	Diablo2: Lord of Destruction	Blizzard/ 奥美电子
5	↑	星际争霸	Starcraft: Brood War	Blizzard/ 奥美电子
6	↑	奇迹	MU	Webzen/ 上海九娱
7	↓	轩辕剑 III 外传：天之痕		大宇 / 育碧软件
8	→	传奇	The Legend of Mir	Actoz/ 盛大网络
9	→	魔力宝贝	CrossGate	网星 / SQUARE·ENZX
10	→	博德之门	Baldur's Gate	BioWare/ 第三波

发烧榜

排名	趋势	游戏	英文名	厂商/代理
1	↑	魔兽争霸 III 冰封王座	Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard/ 奥美电子
2	↑	半条命：反恐精英	Half Life: Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
3	↓	魔力宝贝	CrossGate	网星 / ENIX
4	↑	使命召唤	Call of Duty	Infinity Ward/ 育碧软件
5	↓	轩辕剑 IV 外传苍之涛		大宇 / 寰宇之星
6	↑	实况足球 VII 国际版	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	Konami
7	↓	剑侠情缘网络版		西山居 / 金山软件
8	↑	奇迹	MU	Webzen/ 上海九娱
9	↓	传奇 3	The Legend of Mir 3	Wemade/ 光通娱乐
10	↓	仙境传说	RAGNAROK ONLINE	GRAVITY/ 智冠

期待榜

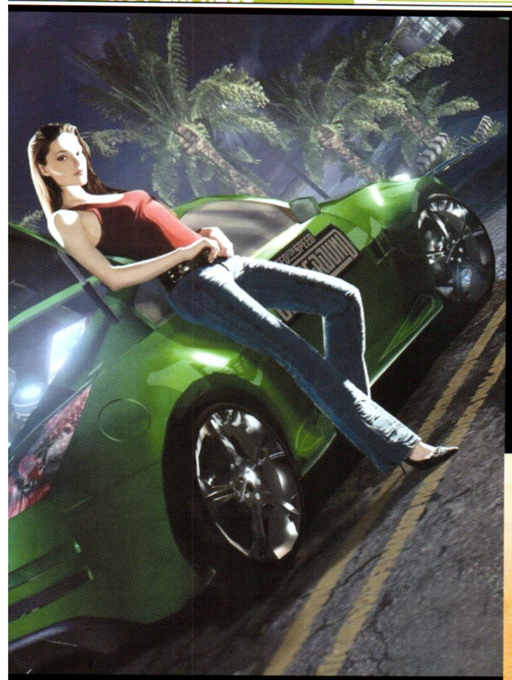
排名	趋势	游戏	英文名	时间
1	→	魔兽世界	World of Warcraft	未知
2	→	仙剑奇侠传 III 外传		2004 年第三季度
3	→	天堂 II	Lineage 2	2004 年 8 月
4	↑	半条命 II	Half-Life 2	2004 年
5	↓	三国志 X 中文版		未知
6	→	模拟人生 II	The Sims 2	2004 年 9 月
7	↓	毁灭战士 III	DOOM III	2004 年 8 月
8	→	刀剑 Online		2004 年
9	↑	铁血三国志		2004 年第三季度
10	→	天翼之链	Tales Weaver	2004 年第三季度

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	大宇资讯
贰	金山软件
叁	网易
肆	寰宇之星
伍	盛大网络
陆	育碧软件
柒	奥美电子
捌	光通娱乐
玖	智冠电子
拾	北京华义
拾壹	美国艺电
拾贰	新天地
拾叁	上海九城
拾肆	新浪
拾伍	搜狐
拾陆	光谱博硕
拾柒	世纪雷神
拾捌	阳光娱动
拾玖	东方娱动
贰拾	天晴数码

A

■名称 Need For Speed: Underground 2 ■制作 EA Canada ■上市 2004年11月17日
■类型 运动竞速〖SP〗 ■代理 美国艺电 ■版本 英文版



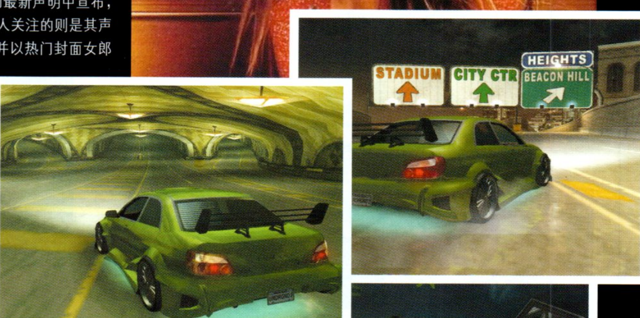
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

极品飞车:地下车会II

极品飞车”系列一直以来都以名车为卖点,在操控特性与游戏内容上虽然进行过诸多探索,也经历过大起大落的市场考验,但直到2003年推出的该系列第七作《极品飞车:地下车会》(Need for Speed: Underground),才真正尝到迎合主流市场需求所带来的甜头。《地下车会》凭借其绚丽的画面、极强的速度感和丰富的游戏性,完全弥补了在操作感上的欠缺,并以独特的竞速风格,在欧美及日本市场获得不错的评价,全球超过300万的销量也说明了制作者勇于创新的精神得到了玩家的肯定。游戏制作组EA Canada最近终于放出了本作的演示,下面就让我们看看《地下车会II》中又加入了什么新的特点。

我已看到了新车,但女孩们在哪儿?!

6月17日,美国艺电(Electronic Arts)在它的最新声明中宣布,《地下车会II》将于今年11月17日推出,而更令人关注的则是其声明中确认,曾经担任旅游节目“Wild On”主持人,并以热门封面女郎而知名的美女Brooke Burke,已经签约成为《地下车会II》的形象代言人。这个消息一经发布,互联网上以“Brooke Burke”为关键字进行搜索的数字再创新高,甚至超过她以往参加各种节目主持或杂志封面拍摄所造成的声势。



拥有法国、爱尔兰和葡萄牙血统的Brooke Burke,在现实生活中就是一位追求刺激及狂爱名车的人士。“《地下车会II》如此真切的捕捉到我喜爱自己的车的原因之一,就是它可以成为一幅充分展现自我的画布。”Brooke Burke加盟《地下车会II》,自然使这款即将推出的游戏新作的影响范围,扩大到非主流游戏消费领域。而对于玩家车迷来说,Brooke Burke所担当的角色也绝非简单的“花瓶”,这位名叫Rachel的女子是生活在下层社会中的地下飙车活动组织者,当玩家进入游戏之后自然投入到她的羽翼之下,在游戏中则由她带领玩者游历于整个地下飙车世界的城市环境和赛事之中。

《地下车会II》在延续前作大受好评的游戏风格之外,更倾力强化游戏的人文色彩,美女姐姐Brooke Burke在《地下车会II》中的出镜,真是令人充满期待啊!





星光大道?!

在游戏预计发售的前5个月，EA GAMES就开始迫不及待的又是请代言人、又是开记者会的，可见对《地下车会Ⅱ》的希望有多大。当然，对一款赛车游戏来说，《地下车会》一代的在线玩家数目能说明一切。精明的商人不会放走任何一个商机，所以自然而然的要趁大家对地下飙车的关注还没降温前，重拳推出续集。究竟为什么游戏的开发者说《地下车会Ⅱ》绝对不是一个1.5版本，而是完完全全革新的二代呢?

《地下车会Ⅱ》的官方网站上罗列了游戏的八大特色，我看倒没那么麻烦。玩赛车游戏，最主要的就是画面、赛道和赛车。NFS整个系列的画面还用说么? 尤其《地下车会》，找块支持DX9全部特效的显卡，打开全部效果，用上NOS——那种天地间一片模糊的感觉，就好像超越音速在赛道上飞翔，难道不是种享受?

庞大的游戏世界

《地下车会Ⅱ》的世界中，5个城区的天气、路面、感觉等完全不同。本作加入了许多新的动态天气因素，游戏中的比赛依然都是在晚上进行，但随着游戏的进行，玩家可以观察到原来相对明亮的黄昏赛道随着比赛时间的推移会慢慢变为漆黑一片的深夜，再经过一段时间又会进入到黎明时刻。此外，刮风、下雨的强度也会随着时间的变化而改变，甚至不同的区域也会存在不同的天气，一些地区降雨时另外的一些地区可能晴空万里。

在游戏中玩家可以驾车探索城市的每一个角落，画面左下角的地图能够使人清楚的了解自己现在位置。游戏为玩家提供了一个PDA消息系统，这个PDA设备会提示在什么地点即将进行比赛，玩家只要按照提示前往该地点就可以同其他车手进行比赛。



自由的驰骋

去年有一款赛车游戏《午夜狂飙会Ⅱ》(Midnight Club 2)，它最大的亮点就是相当高的自由度。无论是洛杉矶、巴黎还是东京，整座城市都在玩家的车轮下被征服。终点只有一个，路线却有无数，玩家能随心所欲的穿过每一条大街小巷。而玩过“极品飞车”一代至七代的玩家一定知道，比赛都是在一条选定的赛道上进行的，虽然赛道上有许多分支路线，但游戏的自由度依然受到赛道本身的约束。所以后来玩《地下车会》，看到路上的行车在十字路口转向，都会涌起一丝遗憾：为什么不能设计成开放式的赛区?! 如今，这个愿望终于实现了。

本作将吸收Rockstar公司著名的《侠盗猎车手Ⅲ》(Grand Theft Auto 3)及《午夜狂飙会Ⅱ》的许多元素，游戏的比赛场地将由特定的赛道变为一座完整的都市。根据游戏制作者公布的资料，整座城市将由五个相互连接的城区组成，玩家可以利用高速公路在各个城区间穿梭。这些城区的设计将按照现有城市(例如洛山机、旧金山)的布局来进行，赛道总长将由前作的40公里提高到200公里。

革新的游戏模式

配合比赛系统的重大变化，玩家在《地下车会Ⅱ》里简直可以说是自由自在了。比赛不再是原先那样的一关关的闯，有时NPC会用无线电向玩家挑战，或者在路上碰上个飞车手就能来场疯狂飙车，甚至在玩家经过的同时，NPC之间都有在比赛。在3个比赛模式：Circuit、Drift和Drag中，增加了许多新的游戏元素，能更好的通过比赛锻炼玩家的技巧。假如玩家不喜欢Drift，那么可以不用管它，赛好其它的照样能得到升级配件。

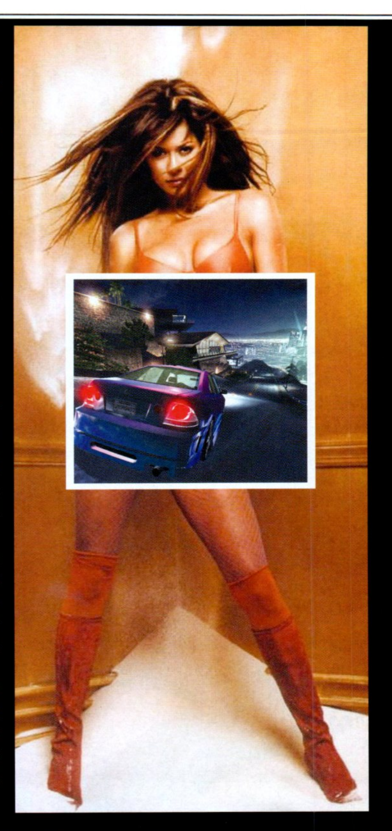
当你驾车在城市中自己寻找其他赛车手想要来一场比赛时，在城市的街道上有许多正常行驶的车辆以及一些期望比赛的赛车，如果你跟随一辆赛车一段时间，他将会向你发出挑战，这样你将会进入《地下车会Ⅱ》中新加入的一种比赛模式——“逃脱挑战”(Out-Run Challenges)，游戏的地图中将标出一个紫色的标记，你必须紧追对手前往该地区，如果你被对手甩掉则比赛失败，如果你成功的追逐对手到达该地区则将会获得一些奖金或者有用的信息。

深度的调车

前作的改装赛车系统受到了玩家的一致好评，本作中这一系统将继续得到保留并得到提高。对于资深赛车游戏迷，《地下车会》中简单的升级部件显然不能满足心中的激情，这种遗憾在本作中应该会得到极大的改善。你可以通过城市中的赛车配件商店去购买这些产品，整个城市中存在着许多配件商店，在这里几乎同赛车有关的各个方面的配件你都可以买到，例如：车蓬、车窗、轮胎、不同的引擎等等。在《地下车会Ⅱ》中玩家在购买改装部件时有两种选择，普通玩家可以直接购买特定的配件组合将其安装到你的赛车上，对于有一些赛车专业知识的玩家，则能够通过单独选择每一个零部件来提高赛车的性能。

在《地下车会Ⅱ》中，不只是有成百上千个零件供玩家升级，更可以像专业赛车游戏那样从齿轮比到悬吊系统一一进行调节以达到极限速度。车身装饰方面也加入了更多部件，比如原作没有的音响系统。制作组承诺只要在现实中能换下或者改动的东西，游戏中一定能实现，目的是让玩家打造出完全属于自己风格的赛车。这些零部件都可以在隐藏着的商店买到，具体位置只有靠玩家自己去探索。而且商店出售的商品是动态更新的，要想得到所有部件可得抓住机会了。

丰富的赛车种类对于提高赛车游戏的游戏性也是十分重要的，虽然EA方面还没有最后公布本作将包含哪些赛车类型，但是可以肯定《地下车会Ⅱ》中赛车的种类将会超过前作。目前已知的《地下车会Ⅱ》赛车还是以日系车为主，便宜加上易于改装，使得日系车成为飞车手的最爱。新车方面目前知之甚少，从现有图片和录像上可以看到有Lexus IS 300和Mazda RX-8，相信RX-8转子引擎的表现依旧能吸引大批的FANS。另外，总共30多辆赛车会被分级，这是应玩家的要求而做出的调整。











Performance Individual Parts

ECU & Fuel

Performance Chip 01	240
Performance Chip 02	300
Performance Chip 03	450
Performance Chip 04	Purchased

Performance Stats

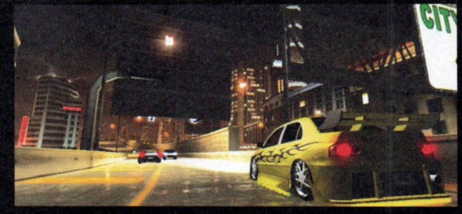
Torque	25 ft-lbs
Horsepower	+10
Weight	-100

ACCELERATION TOP SPEED HANDLING

Player 1

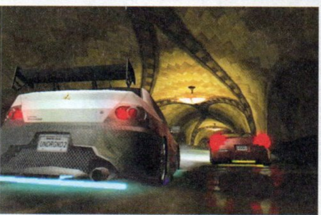


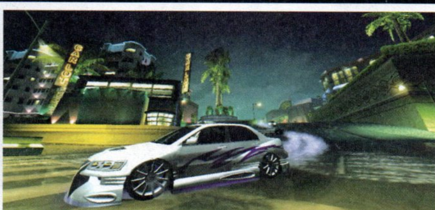


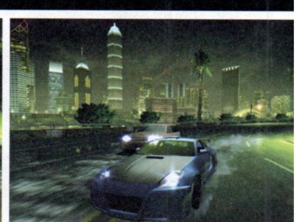


丰富的隐藏要素和体贴的设计

在游戏中玩家战胜对手后，有可能从对手口中得到一些隐藏商店的信息，在这些商店中有许多商品是其他商店买不到的，当你找到这些商店后在小地图中会自动添加相应的标记，这样就方便了下次再来购买商品。由于比赛都是在夜间进行，游戏的制作者特地在赛道的特定位置加入了一些标记。这些能够反射赛车车头灯光的标记在游戏中称为猫眼(Cat Eyes)，当赛车的车头灯的灯光照到这些标记时，玩家就能清楚的看清赛道的状况，这样就防止了在转弯时由于光线太暗而无法辨别方向的现象发生。此外，制作人员还保证游戏的读盘时间将大大减少，玩家在各个区域间穿梭将不会感到有任何的读盘导致的停顿。







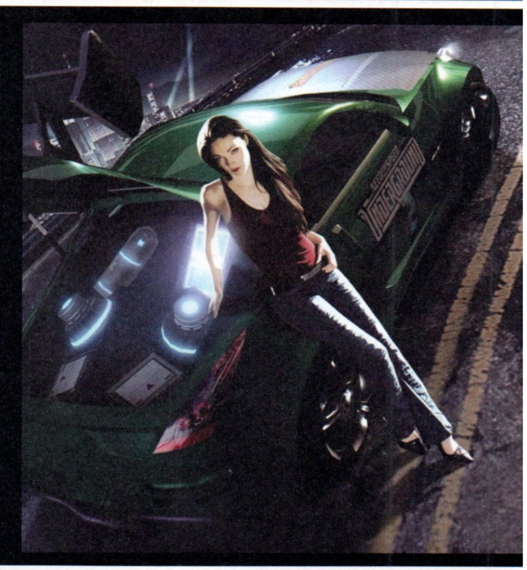
外部表现与系统改进

画面一直都是“极品飞车”系列引以为傲的地方，本作在保持前作高水准画面的同时，在细节部分进行了一定的提高。游戏中的五个不同的城区都会有不同的风景及一些标志性的建筑，天气中的动态变化在图象上能够明显的分辨出来。前作中在车速达到一定程度时，背景会产生一种模糊化的处理效果，这种画面的表现方法能够将赛车的速度感很好的体现出来，这种效果在本作中依然会保留下来。游戏的背景音乐依然是前作的那种 RAP 曲风，对赛车引擎音效的处理仍旧会像前作那样出色。

游戏的 PC 版、PS2 版及 XBOX 版都将包含网络对战的成分，玩家间可以通过联网进行比赛。而各机种之间的跨平台对战的可能性还没有得到 EA 的证实。



游戏的制作人 Chuck Osieja 说过，一部真正的续作不应该只有 1.5 倍的提升。通过游戏的演示版本已经可见游戏在各个方面比起前作都有了明显的提高。2004 年的赛车游戏市场真可谓硝烟弥漫，不仅仅是《地下车会 II》，还有 GT4、Enthusia 等重量级大作一起涌现。不过《地下车会 II》最终仍有机会赢得桂冠，因为它有多样的赛道、丰富的模式、强大的联机，也许还因为它有迷人的 Brooke Burke？等不及想要玩到它！■（文/极光海豚、奥德修斯）



A
■名称 Silent Hill 4:The Room ■制作 KONAMI ■上市 2004年9月
■类型 动作冒险〖AC/AD〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

4 SILENT HILL THE ROOM 寂静岭IV房间

本作在世界观的营造上进行了大胆的革新，为了带给玩家全新的惊悚体验，制作组抛弃了"寂静岭"（Silent Hill，后文简称SH）系列的一些招牌设定，老玩家们无法在《寂静岭Ⅳ房间》（Silent Hill 4:The Room，后文简称SH4）中找到浓雾、胸灯、收音机与无尽的黑暗。故事发生的地点也不再局限于寂静岭，而是用"表世界"、"里世界"的概念分成了若干毫无关系的区域，这些区域依靠主角所居住的302房间来进行联系。

The Room



混乱者 Richard Braintree

身受重伤的母亲 Eileen Galvin，她是邪恶仪式的关键人物

两年前，主角亨利·达文杰特搬进了埃希菲尔德市的一所公寓中，他一直生活得非常愉快，而五天前，他开始重复作一个恶梦，当他醒来的时候发现自己与外界失去了联系，电话线被人切断了，门上被栓上了无数条锁链，自己的呼喊也没有人能听到，窗外的街景一如往常，而自己却犹如与这个世界彻底隔绝的孤魂野鬼。唯一离开这里的途径是厕所墙上莫名其妙被凿开的一个窟窿，这个大洞连接游戏中出现的各个场景。同样，在这些场景中出现的相同洞穴也可以使亨利回到302房间。存盘、物品储存、补血的方式与以往作品有较大的不同，玩家需要从里世界回到302房间才能完成这些操作。房间中的红色日记本用于储存（考虑到这个设定上的变化，PC版不再提供实时存盘功能），客厅中的储藏箱用于存放暂不使用的道具。另一个值得一提的变化是在302房间中会强制使用第一人称视点，以强化空间封闭感。

沃尔特·苏立文（Walter Sullivan）

怎么样？SH系列的老玩家一定对这个名字感到很熟悉吧。尽管亨利是本作的主角，但要从剧作结构的角度出发，这个曾经在SH2的监狱中"露脸"的家伙才是SH4的主角（詹姆斯进入监狱时看到的那个用汤勺自杀的人就是他）。Walter Sullivan是一名孤儿，基本上他就是在"希望之家"（寂静岭中的一所孤儿院，实际上是邪教用于复活"神"的巢穴"）



Eileen Galvin恶梦中恐怖的扭曲形象

从窗口望出去的街道景象，而你就象影片《变种DNA》中禁锢的窥视者。

钉板机关总是恐怖游戏惯用的手段，也许只是为了吓你一跳。

恶梦中受侵蚀的302房间

长大的。儿时的 Walter Sullivan 渴望得到母爱，但他根本没有得到过母亲的爱抚。在他的印象中母亲就是教会中所信奉的神，从此 Walter Sullivan 心灵深处的缺陷在教会的影响下逐渐扭曲。由于苏立文就是在亨利所居住的 302 房间出生的，因此他认为 302 房间就是自己的母亲。他每周都会坐地铁来到 302 房间门口，但是这里却很快住进了新的住户，他不能再回到"母亲"的身旁了。他只能选择偷窥这里的一切，因此经常被公寓的住人发现，被骂，被赶……他开始对公寓的住户产生了恐惧与仇恨，他开始害怕自己会失去什么。在"希望之家"中邪恶的修道士们经常毒打他，遭受越多的痛苦，他愈发希望母亲能回到自己身旁。而教会召唤邪神"Holy Mother"的仪式"圣母的 21 秘踪"在小苏立文眼中就是一个可以让"母亲"回来的最佳方法。

SH4 主题曲，从中我们可以看出苏立文的内心世界

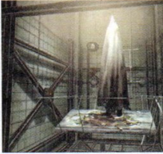
You lie, silent there before me.
Your tears, they mean nothing to me.
The wind, howling at the window
The love you never gave, I give to you – really don't deserve it –
but now, there's nothing you can do
So sleep in your only memory
And weep, my dearest mother
Here's a lullaby to close your eyes, (goodbye)
It was always you that I despised
I don't feel enough for you to cry, (oh my)
Here's a lullaby to close your eyes, (goodbye goodbye)......
So insignificant
Sleeping dormant deep inside of me
Are you hiding away, lost Under the sewers
Maybe flying high In the clouds
Perhaps you're happy without me
So many seeds have been sown on the field
And who could sprout up so blessedly if I had died
I would have never felt sad at all
You will not hear me say I'm sorry
Where is the light Wonder if it's weeping somewhere
Here's a lullaby to close your eyes, goodbye
It was always you that I despised
I don't feel enough for you to cry, oh my
Here's a lullaby to close your eyes, goodbye goodbye......

停止你的谎言
泪水毫无意义
风在窗外嚎叫
我给了你那些你本不应得的爱
你却从来无所回报
沉睡在你唯一的记忆
那里你已无能为力
我亲爱的母亲
闭上你的眼睛倾听这摇篮曲
我会永远蔑视你
但却并未厌倦你的哭泣
闭上你的眼睛倾听这摇篮曲
如此渺小
沉睡于我内心深处
你在哪，逃遁至肮脏的下水道，
抑或是在云间飞翔
或许，没有我你会更加快乐
很多种子已经播落在田间
但若没有我，哪里又能在祝福中成长
我从不失落也决不遗憾
那闪光的奇迹存在于哭泣之地
……



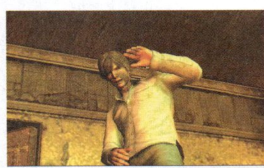






圣母的 21 秘踪

根据"21 秘踪"仪式的要求：第一阶段分别需要 10 名罪人的血，所以苏立文选择的杀人手法是挖空 10 名被害者的心脏（这在 SH2 中有所描述）。而第二部分的牺牲品应该是分别符合"约定"、"空虚"、"暗黑"、"忧伤"、"绝望"五个性质的五个人。第三部分就是分别在自己面前惨死的"诱惑者"、"终止者"、"警觉者"、与"混乱者"这四名不幸的被害者。成年后的苏立文开始进行这项血腥的计划，他虐杀十个人，每次作案完毕后都在尸体上写上编号，例如 01/21、02/21……当完成第十桩案件的时候他被逮捕，并在 SH2 中的监狱里面用汤匙自杀。人们都认为连环杀人狂从此消失了，而第十一个牺牲者（11/21）正是象征"解放"的苏立文自己。死后他的肉体得以复活（另一种说法是自杀的不是苏立文），留在了表世界继续作案，而灵魂则以小孩的形态进入了自己所创造的里世界，他的猎物也在各自的世界中等待被掠食的结局。每次杀人之后，他都会在 302 房间对面的墙上按上一个小手印，随着游戏的进程，玩家将亲眼目睹受害人一个个悲惨的死去，墙上的手印越来越多，死亡也一步步向着自己逼近，因为死亡名单的最后一个（22/22）就是亨利，而 20/21 就是居住在 303 的女房客艾玲小姐，她就是苏立文选中的用于复活"母亲"的肉身。作为女主角，艾玲的生死将影响到游戏的结局。



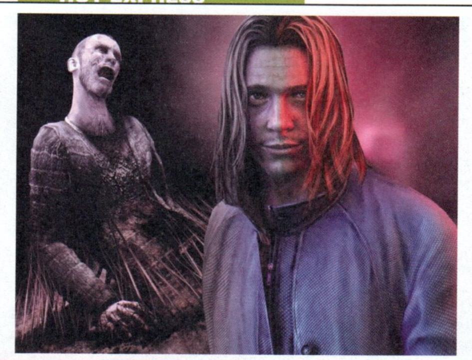




系列首次引入的续力攻击模式，注意图片上方血槽边的黄色圆圈即为续力槽

圣母的 21 秘踪的全部牺牲品

NO1 十心脏.Jimmy Stone
NO2 十心脏.Bobby Randolph
NO3 十心脏.Sein Martin
NO4 十心脏.Steve Garlhand
NO5 十心脏.Rick Albert
NO6 十心脏.George Rosten
NO7 十心脏.Bill Locane
NO8 十心脏.Miriam Locane
NO9 十心脏.William Gregory
NO10 十心脏.Eric Walsh
NO11 约定者 Walter Sullivan
NO12 空虚者 Peter Walls
NO13 暗黑者 Sharon Blake
NO14 忧伤者 Tobby Archbolt
NO15 绝望者 Joseph schreiber
NO16 诱惑者 Cynthia Velasquez
NO17 终止者 Jasper Gein
NO18 监视者 Andrew Desalvo
NO19 混乱者 Richard Braintree
NO20 母亲 Eileen Galvin
NO21 智慧者 Henry Townshend





历史

由于奠定 SH 系列庞大世界观的第一作并没有推出过 PC 版，SH2 又恰恰属于外传性质的作品，因此不少玩家会对上文中介绍的 SH4 剧情看不大懂，下文中笔者将对整个 SH 系列的背景作一个简要的介绍。



怨灵操作的轮椅在楼道中游荡

小镇寂静岭在美国内战时期就有了崇拜邪恶的堕落天使 Samael 的传统。老巫婆 Dhalia（同时也是 SH4 中苏立文的"导师"）掌握了将邪神 Samael 召唤出来的方法，这就是在自己怀孕时举行仪式，让自己子宫内的胎儿成为承载 Samael 灵魂的介质。最终由于仪式失败，产下的婴儿阿蕾沙只具备 Samael 的一半力量。无奈之下，Dhalia 于数年后再次举行仪式，结果与上次一样，得到了另一个具有 Samael 一半能力的婴儿雪丽，这也是一代主角哈里的养女。为了欺骗哈里、阻止哈里找到女儿，阿蕾沙创造了与寂静岭一模一样的"里世界"。"里世界"是 SH 系列支撑其世界观的重要设定，据笔者推断，SH4 中的数个毫无关联的世界也是苏立文、或者是"圣母"所创造的杰作。最终哈里战胜了 Dhalia，雪丽与阿蕾莎两个各自掌握 Samael 一半神力的女婴被合体成为了一个白衣女子，被称为神之母（The God Mother），她就是 SH3 的主角西瑟。Samael 的肉身被消灭了，但他的胚胎还在西瑟的肚子里面，这就为三代中西瑟的冒险留下了附笔。尽管 Samael 在一代中从形式上被消灭，但他所创造了恶梦般的寂静岭依然存在，它召唤着内心有罪恶的人聚集于此，等待命运的裁决。这就为詹姆斯与玛利亚的冒险提供了舞台。

战斗 & 操作

本作开发阶段公布的第一批资料中最令人大跌眼镜的莫过于新增的不下十种武器，再加上蓄力攻击、闪躲（本作中可以向后、左、右三个方向作快速回避）等概念的出现，让人开始怀疑 SH4 走上了 ACT 的道路。事实上，与 SH 系列的前几作一样，这些武器并不会让玩家在游戏中体验到丝毫的"爽快"。新加入的武器包括棒球棍、高尔夫球棍、斧头、酒瓶、大号左轮、自来水管，而且其中一些武器存在损坏度的设定。按住攻击键一秒后屏幕上会出现蓄力攻击标志，蓄满后能产生强力的攻击效果，但同时主角也会陷入硬直，因此别指望在 SH4 中玩华丽的连招攻击。在击倒敌人后可以像前作一样补上一脚，但本作中的敌人之强是系列前所未有的：敌人分为 GHOST 与和 CREATURE 两大类共十几个品种，前者是仪式的牺牲品，因此是无法杀死的，它们会让游戏后半段的战斗有相当的难度，让 SH 系列也具备了夺命狂奔的体验。以 SH3 中小菜一碟的丧尸犬为例，SH4 中的它们不但行动迅速，而且攻击力惊人，正常难度下四下攻击就可以让玩家重新读取进度。漂浮在空中的幽灵无法直接消灭，只能使用游戏中的五把"封魔剑"暂时处理，让游戏的追逐感又上了一个台阶。

另一个威胁亨利安全的就是"感染率"这项新设定，本作中怨灵会感染某些区域，进入这些区域后主角的 HP 会不断减少，玩家需要使用道具来"除灵"，方法是在特定区域内使用圣烛。消除"怨灵"侵蚀还可以佩戴除灵项链，这与圣烛相似，通常都隐藏在游戏中一些不常为人注意的角落，另外需要注意的是，除灵项链在连续使用后会损坏。在中后期，"表世界"的 302 房间也会受到感染，除了使用圣烛，玩家还可以使用玩具娃娃道具来消除房间的侵蚀。此外，302 的侵蚀度将会影响到游戏的最终结局，因此你需要在游戏中尽量发现隐藏的圣烛。

诱惑者 Cynthia Velasquez 死后的怨灵在地铁站中徘徊

终止者 Jasper Gein 在自己幻想的墓地中喃喃自语

本作中的道具界面与武器合而为一，解迷过程中不再需要打开独立的物品栏来进行选取，所有武器与道具都会以滚动条的形式隐藏在屏幕最下方，激活后就可以自由选取，唯一的不足在于选取道具时游戏依然会按照正常时间进行，这会给紧张的战斗带来许多不便。■（文/十大恶劣天气）



原始的武器总能唤醒人们对暴力和恐惧的冲动，比如眼前的板斧。

■名称 Catwoman ■类型 动作〖AC〗 ■制作 EA Games ■代理 未定 ■上市 2004年7月 ■版本 英文版

B









弱女返魂 猫女新生

与电影一样，游戏《猫女》(Catwoman)也将根据DC Comics的漫画角色演绎出一段离奇的故事。在这个背叛与复仇的故事中，主人公柔弱的公司女职员佩兴斯·菲力普斯在发现了老板不可告人的黑暗秘密之后，反遭诬陷，并被残忍地杀害了。令人意想不到是，佩兴斯被一只神秘的埃及猫带回了阳间，并且变成了具有特殊技能和感官能力的猫女。在复仇火焰的驱使下，她开始了揭露真相和讨还公道的冒险历程。





身手矫健 天赋异能

“确保塑造出完美的猫女形象是我们努力的一个工作方向。猫女是一个性感美丽且身手矫捷的角色，我们在她的移动细节方面下足了功夫，因此即便是让她绕着某个场景走上一圈，看起来也非常有趣。此外，猫女的鞭子和战斗动作也制作得非常真实，能够将猫女的格斗技能表现得淋漓尽致。”EA公司副总裁兼执行制作人Richard Leinfellner在谈到《猫女》时自豪地说。

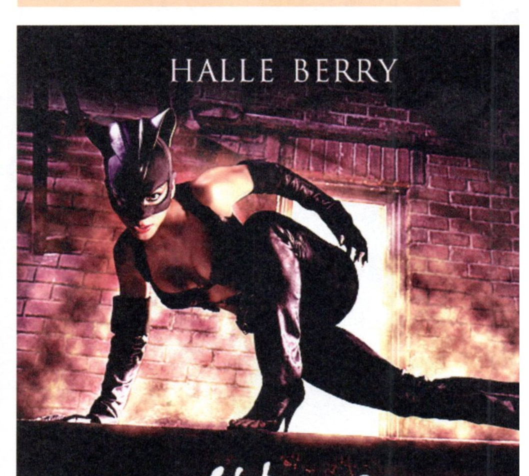
猫女具有很多令人难以置信的特殊技能，她能够穿越于楼顶之间，顺着墙壁向上跑，朝着目标猛扑，并且以猫女特有的优雅姿势躲避敌人射出的子弹。此外，猫女还能够使用她的鞭子横空挥舞，借助完全互动的环境或是威吓敌人，或是设置陷阱算计敌人，亦或是巧妙地将敌人打昏，将敌人完全玩弄于股掌之中。按照Richard Leinfellner所说：“试想猫是如何争斗的，再加上女人的优雅身姿，你就能够联想到猫女是什么样子了。她真的不可思议，是一个令人可畏的对手。”



超级英雄 非一日可成

“对于《猫女》来说，我们完全是从最基本的环节入手来设计游戏，既要逐步突出她的特殊技能，又要为她配以相应的敌人。这样，才能使得猫女的整体形象得以相映生辉。”Richard Leinfellner在谈到猫女形象如何发展时解释说。在游戏中，玩家将遭遇到电影中的全部关键人物，其中包括三个颇具挑战性的敌人头目，面容姣好却心如蛇蝎的邪恶女人Laurel Hedare（影片中由莎朗·斯通扮演），Hedare的忠实追随者Armando，以及诡计多端的会计师Wesley。在与敌人不断的交锋中，玩家不但要考虑自身技能的发展，同时还需要通过许多关卡的考验。这些关卡被设定于影片中七个不同的场景内，包括珠宝商店、Hedare的工厂以及Hadare的别墅和农场等，都需要玩家小心应付。

《猫女》看起来似乎是一款非常有趣的游戏，但是过去曾经有一些所谓一鸣惊人的改编之作，过分依赖于品牌效应、票房收入、明星声望以及广告宣传，却由于忽视了游戏性，结果并未取得佳绩。一直以来，EA始终将工作重点放在游戏性的开发制作上，无论是在猫女的行动方面，还是在猫女的感官技能方面，都付出了极大的努力。《猫女》的成败与否，目前还难下定论。■（文/Oscar）



今年夏天，美国华纳兄弟影业公司将要推出一部根据DC Comics颇具人气的漫画英雄猫女的故事改编而成的动作片《猫女》。与此同时，EA公司也将分别在三大主流游戏机平台以及PC平台上推出一款同名的动作冒险游戏。在银幕上，观众将欣赏到好莱坞著名影星哈利·贝瑞所扮演猫女的矫健身手和机警狡黠；而在游戏中，玩家则自己扮演猫女，凭借超凡的独特技能与感官能力与敌人周旋，进行一系列的冒险活动。

A
■名称 仙剑奇侠传III外传问情篇 ■制作 大宇资讯 ■上市 2004年8月
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版



仙剑奇侠传三外传 问情篇

最后补充资料公开

东东：注意~这是《问情篇》系列报道的最后一篇了……

读者老爷：且慢！上期不是已经说是“最后一章”了么？

东东：呃……这个是……因为我上期以为七月就可以玩到了，所以就加上了那么一句……所以……这是他们跳票啊跳票~不能怪我啊！

读者老爷：不可原谅！！这期要是不拿出点东西来，你可得当心了！

东东：是是是，我今天晚上就潜入上海软星，给大家把游戏母盘偷出来做D版……免费派送。

结果偷出来的好像不是游戏母盘，是个什么补充资料，嘿嘿，也是非常内幕的，非常有趣的……大家就将就着看吧~我先闪~

五灵流变 战场风水系统





风水风水！风水这个东西在中国古代神话里可是顶顶重要的玩意，俗话说“风水轮流转”，很多时候，只要这个奇妙的东西发生改变，形势和运气就会天翻地覆。所以，在《问情篇》中，按照自己的需要改变战场的风水也会成为克敌制胜的一种手段。普通状况下，战场的风水没有属性，可一旦被参战者（如我们的南宫煌大仙）用仙术加以干预，让某一种属性的灵力突然爆增，就会呈现出无、水、火、雷、风、土六种类型的一种。战场风水带有属性后，我方使用同属性的仙术，威力将大大提高，而且能将敌方对应的属性仙术封闭数回合，同时，被战场环境克制的仙术将完全无法使用。当然，平时打打小妖练个级不需要搞到改变风水那么夸张了，要是碰上拥有强力仙术的BOSS，就大有用武之地啦！因为BOSS们的仙术虽强，可大多也只限于一两种属性，只要把战场风水变变，克制它的仙术，它就只好任我等蹂躏了……HIAHIAHIAHIA。

五行之力 阵法系统

由《仙剑奇侠传Ⅲ》开创的“五灵阵法”为这款RPG的战斗加入了不少战术的成分，让大家的练级不再是狂按回车那么无聊，在《问情篇》中，该阵法得以发扬光大，除了原先的被攻击概率、仙术威力影响等仍然保留外，角色在阵型中的位置甚至会影响到他的基本属性的改变，更增加了布阵的策略成分。确切的说：

水，生命的力量，在水属性位置的人物，会得到“水”的眷顾，每个回合恢复5%的“气”，对于经常使用“气”的角色来说，在这里可以得到源源不断的力量供给；

火，毁灭的力量，在火属性位置的人物，会得到“火”的支持，大大增加他的攻击力，对于以物理攻击为主的角色来说，这里是给予敌人沉重打击的最佳制高点；









雷，吉祥的力量（这个设定似乎有点古怪，为什么倒霉的人都被雷劈啊），在雷属性位置的人物，会得到“雷”的保佑，运气大大增加，敌人的用毒啊、昏睡啊等等让人进入异常状态的魔法很难伤他分毫，甚至连物理攻击也会常常MISS，这里可以说是弱小MM的避难所；

风，速度的力量，在风属性位置的人物，会得到“风”的帮助，行动速度显著提高，大家都知道，在“仙剑”和“轩辕剑”这种半即时的战斗中，出手的速度代表了什么，这是给予对手更多次打击的机会。因此，快攻型的角色站在这个位置可谓是如虎添翼。

土，保护的力量，在土属性位置的人物，会得到“土”的护卫，防御能力获得加强，对于HP不足，防御差的法术型角色，这可是一把安全的保护伞。

从以上介绍可以看出，在同一场战斗中，由于队员们的站位不同，难度指数可能天差地别。在“五灵阵法”里配置好你的战友们，好好对付强敌的挑战吧！

左右开弓 双武器系统



在武侠的世界里，兵器往往是侠的分身，在很多情况下，一种独有的兵器甚至能代表某个人，侠们一般毕生只使用一种兵器。因此，在武侠游戏里，某个角色通常也是一类兵器从头用到尾，大家也并没有觉得有什么不妥。可是，这《问情篇》却偏要独出心裁，给每位主要角色配上两种兵器，增加选择的余地，来强化战斗的策略成分，好，让我们来瞧瞧各位“奇侠”拿的都是啥米家伙吧……

□南宫煌

兵器一：剑。这是意料之中的，从小在蜀山长大的南宫大人怎能没有剑？而且既然名为“仙剑奇侠”，身为第一主角，怎么也不能离开这支“百兵之王”啊！

兵器二：铁八卦。喜欢算命的南宫煌的特色兵器，是一只铁铸的八卦盘，略大于手掌。正面为平面，背面中心略有突起，嵌一小环，可穿有穗子，便于执拿。其威力类似于回旋镖，抛出后能自动返回。不作战的时候，南宫还能拿它来给人算命问卜，赚两个零花钱……

□温慧

兵器一：长枪。暴力女温慧以前当过真正的职业军人，所以长枪自然是她的首选兵器。虽然身背宝剑，手持折扇，讲究潇洒飘逸的江湖大虾们对长枪这个笨家伙嗤之以鼻，不过一旦拿在温慧这个大力 MM 手里，所有人还是要忌惮三分 DI~

兵器二：双锤。如果说长枪好歹还算俊秀的话，温慧的最爱——这两个大锤可就怎么看怎么不像女生的武器了，而且它最重要的作用不是在战场上，而是平时，假如你敢不陪温慧 MM 玩，或者惹她生气的话，就等着看锤罢！

□星璇

兵器一：铁爪。作为近身格斗家，一只套在右臂上的铁爪是他战斗的最好帮手。这只并不起眼的普通铁爪，到了星璇手上，便是敌人见之色变的超级利器。

兵器二：五行剑。星璇的独门兵器，主体是一只圆环，可以用手把握，圆环四周伸出五把短刃，就像一把去掉了扇面的折扇。无论敌人从哪个方向来攻，总有一把短刃正对着他的要害。

□王篷絮

兵器一：铁环。就是嘛~铁环这种小巧玲珑的兵刃，才像可爱的 MM 专用的嘛（温慧：说什么?! 锤来也!!）。不过，铁环虽小，只要篷絮妹妹拿着，也是不比任何队友的兵刃威力逊色的哦。

兵器二：笛子。这个兵器就更"红粉化"了，而且，鏖战之余，托篷絮妹妹的福，大家还能围坐在地，欣赏一曲"高山流水"，或是"笑傲江湖"……

□雷元戈

兵器一：短斧。力量型的人一般都是用这种没有品位的笨家伙，不过话说回来，它造成的无坚不摧的物理攻击伤害也确实是无人能比的~

兵器二：手弩。身为猎户的雷元戈，也拥有符合自己职业特点的看门法宝，这不是一般的弩，它内含机关，无论是速度和威力，都是普通的弓弩难以比拟的，远远的就能把来敌置于死地。









兽化变身系统

在《问情篇》里，主角南宫煌大侠会在故事的早期得到一个专属于他的法宝：五灵轮，同时学会"收灵"这种特技。在作战时，可以使用"收灵"吸取怪物的灵气，这是一种全体性攻击的法术，战场上状态不



佳的怪物都会受到"收灵"的攻击，其本身蕴含五种属性的灵气一次吸收到五灵轮内，然后就统统挂掉了。

随着五灵轮里的灵气越聚越多，当全部五项的灵气都达到同一阶段时，南宫大侠就可以"汽车人，变型！"了……HIAHIAHIA，确切的说，是借助这些灵气，变身成超级强大的神兽，神兽的攻击力、防御力和速度是原来南宫煌的三倍，真可谓威力无穷，神挡杀神，佛挡杀佛。不过也有一些不那么如意的地方：譬如神兽不能使用特技、仙术、物品，只能做普通的物理攻击。变身时间的长短和五灵轮里的灵气积蓄量有关，所以不要随便乱用，在关键的时刻进行变身，才能起到一"变"定胜负的巨大作用。■

王者归来：第一代仙剑重现《问情篇》？

作为武侠游戏的王者，《仙剑奇侠传》第一代中的许多优秀设定至今仍为大家津津乐道。为了体现《问情篇》传承仙剑的精神，在本作中，你会看到不少一代中熟悉的设定哦~例如：

装备投掷：普通的武侠游戏，换下来的二线兵器除了卖钱就没什么用，看着这些曾经陪自己鏖战江湖的兵刃被当成废铁卖了，真有些心痛。所以，我们的《仙剑奇侠传》别出心裁，把二线兵器再次发挥威力：在战斗中投掷出去，给敌人极大的伤害，尤其是在难度很高的 BOSS 战中，这些老兵刃一去不回，像战士一样最后光荣的死去！《问情篇》里，一代的这个优秀设定复活了，保留好你的旧兵器们吧，它们也许会在最后一战中扭转乾坤！

老招式的新生：能够偷取敌人金钱和装备的奇招——"飞龙探云手"，耗资巨大却惊天动地的"核武器"——"乾坤一掷"……一代中许多充满奇思妙想的招式都会在《问情篇》里获得新生，它们的作用与原来一样，但是画面表现会更华丽灿烂~

轻松幽默的称号系统

在《问情篇》里，如果达成一定苛刻条件的时候，你将获得一个称号。如果同时获得 2~3 个特定称号，就能得到一个新的高级称号。每个称号都有对应的徽章供玩家搜集。这些称号非常有趣，这里拿出几个来让大家瞧瞧：

神练狂徒：冬练三九，夏练三伏，锲而不舍，乃成狂徒。（练功狂的专用称号）

无情剑客：此生不是风流命，最难消受恐龙恩。（没人爱的专用称号）

霉星高照：福兮祸所倚，祸兮福所致，少年英豪遭天妒，霉星高照笼乌云。（倒霉蛋的专用称号）

大富翁：元宝个个不舍用，留得铜钱听雨声。（吝啬鬼的专用称号）

A⁻

■名称 Close Combat: First to Fight ■类型 动作〖AC〗 ■制作 Destineer ■代理 未定 ■上市 2005 年 ■版本 英文版



近距离作战 先发制人



成名于 90 年代中期的“近距离作战”（Close Combat）一共推出了五代产品，《近距离作战 V 诺曼底登陆》（Close Combat: Invasion Normandy）的发布已经是上个世纪的事了。在阔别 5 年后，这个系列终于发布了新作的消息，明年将推出即时战略版的《近距离作战：红凤凰》（Close Combat: Red Phoenix）和动作射击版的《近距离作战：先发制人》（Close Combat: First to Fight，后文简称 CCFtF），前者还是由 Atomic Games 开发，而后者的开发权则交给了 MacSoft 的母公司 Destineer，这也意味着“近距离作战”将再次重返 Mac 平台。另外，CCFtF 也是继《全频战士》（Full Spectrum Warrior，后文简称 FSW）之后，又一款成为美军训练软件的游戏。

二战远去，近战主题

“近距离作战”系列一向都是根据军事小说家 Larry Bond 的同名小说改编，CCFtF 也不例外，唯一变化的是战争时代，从二战过渡到现代战争，这或许是海军陆战队参与了制作的缘故。CCFtF 与 FSW 一样，也把战场设在世界上最危险的地区——中东，尽管具体地点还未公布，但可以肯定的是阿富汗和伊拉克将不会出现在游戏中，Destineer 对此的解释是为了避免不必要的麻烦。玩家将扮演美国海军陆战队的一名士兵，作为小队队长，率领另外三名士兵执行一系列的任务。另外，Destineer 还将推出军用版，与普通版只有 10% 的不同。

团队配合，作战策略

CCFtF 不是一款独闯龙潭的 FPS，而是类似于“彩虹六号”（Rainbow Six，后文简称 RS）和 FSW 的团体射击，但他们之间也有些区别，RS 可以单独控制每一个角色，FSW 不能单独控制任何一个角色，而 CCFtF 只能单独控制队长，其他三人的行动只能依靠电脑 AI 和玩家命令来决定。在游戏中，你可以通过一个简单的菜单，来发布镇压、掩护、支援等命令，让其他人更好地配合你的行动。在一般情况下，这四人都保持着一个合理的阵型，因为制作组在游戏中设计了一种名为 RTFA（Ready-Team-Fire-Assist）的作战策略脚本，士兵的所有动作都要围绕这个战术思想展开。

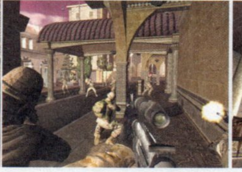
RTFA 里的四个单词对应着小队的四名士兵，“Ready”为步枪兵，起着带领作用；“Team”为队长，是全队的核心；“Fire”为机枪兵，负责重型武器攻击；“Assist”为援助炮手，负责占据辅助位置，援护小队。RTFA 策略是游戏的重点，而且需要四人才能执行，在一场困难的任务中，死伤是难免的事，但你必须在每次任务中将队员死亡人数控制在两个以下，否则将重新来过。



心理状态，真实作战

除 RTFA 策略外，游戏的另一个重点是对士兵的心理描写。战场上的每一个士兵都有意识，你可以采用心理战术让敌人士气受挫，比如用不间断的弹幕射击给敌人施以心理压力，然后以侧翼攻击让对方陷入慌乱状态。士气在游戏中显得尤为重要，它能影响士兵的速度、敏捷、准确性和意志。作为队长，你的任务就是让队伍保持高昂的士气。每击毙一个敌人；周围有 12 名我军士兵；或我军直升机在附近时，士气都会增加。而士兵受伤；单独行动太久；或接受错误命令时，士气则会减少。

关于战斗方面，Destineer 称这个部分为“四维战斗”（Four Dimensions of Combat）。当队伍来到城市，将面临四周、空中、甚至地下隧道中敌人的围攻。面对敌人的强大威胁，四人行动小队可以呼叫海军地空特别部队（MAGTF）请求支援，包括了坦克、装甲车、迫击炮、眼镜蛇直升机等几种支援方式，主要用于攻击无法突破的地区。


CCFtF 使用的是 Destineer 自行研发的 3D 引擎，从截图中看感觉与 FSW 非常相似，据说即时策略版《近距离作战：红凤凰》也会使用这个引擎来开发。■(文 / 神之影)

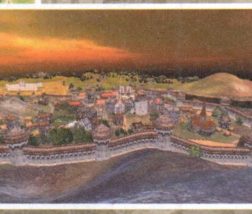












如同二战一样，中世纪也是游戏世界经久不衰的话题，Monte Cristo Games 近日发布了一款新的城市经营游戏——《中世纪城堡》（Medieval Lords，后文简称ML）。在这款以经营中世纪城市为主轴的游戏里，将融合城市建筑及实时策略的挑战，这是现今流行经营策略作品的一贯特色，ML 又将何去何从呢……

建设与保卫

游戏开始，玩家就置身于中世纪风格的城市中。在10个场景中，玩家必须管理经济，人口以及食物资源，从而促使小城镇发展成为繁荣的王国。修建码头，种植农作物，收割庄稼以及生产其他生活资料，保证居民的健康，提供各种娱乐活动，建设同时更要征募士兵和骑兵来保卫城市。如果玩家的施政结果太差，将面临被罢免的命运；此外，若城市防御太过薄弱，也可能会在攻击中失去整座城市。

自由建造

游戏中，玩家面临城市修建，城市防御和城市扩展等不同的任务。玩家作为城市的规划者，需要修建和管理日益发展的城市，抵制来自邻国的入侵者，并且不遗余力地将城市向新的区域扩展。整个游戏都是在全3D的环境下模拟完成，所以玩家可以自由调节镜头的远近，从不同的角度进行观察。除传统的神灵视角来管理城市外，你还可以体验以人的角度行走于田野、街道之间。此外，游戏中的城市建造是不受空间的限制和束缚的，你可以可以在地图上任何一个地方修建建筑物和修建道路。游戏中提供近100种的建筑模式，可以升级，以及适合紧张空间下的不同建筑形状。

管理的难题

在管理城市时，玩家会遇到新的挑战。你需要适时发展己方的科技，游戏提供了6种技术构造，而根据科技发展的不同，例如新建筑物和新防御力量等，城市的外观会有不同的变化。此外，影响城市外观的因素还有邻里关系的质量和居民的财富。游戏中的环境也会产生相当大的影响，小山是抵御敌人的天然屏障，但同时也阻碍了城市向周边扩展的可能；江河提供了水源，利于附近区域农业的发展；海拔度较高的地方利于饲养家畜；风助长火势并且决定火势蔓延的方向……

即时策略的融合

就在玩家有策略地征服邻国的土地，扩展自己的城市，从而发展成为强大王国的同时，还需要防御来自超过20多种敌对势力的侵犯，这些敌对力量不仅有单纯的亡命之徒，更有传说中的维京强盗，此外当然还包括邻国入侵的军队，所以，玩家必须竭尽所能来保护自己的城市。成功地完成修建，防御和扩展任务的玩家才能取得最后的胜利。

少有的3D经营

游戏3D技术的运用使图像效果让人印象深刻。基于对中世纪城市资料的大量收集整理，建筑、单位和地形的细节刻画非常逼真，栩栩如生，尤其是在树木的表现上更具真实性。逼真的声音模拟技术让玩家真切地体会木匠铺的声音，鱼塘上方飞过的海鸥叫声以及不同场景下不同的背景音乐的切换。■(文 / DSotM)

A	■名称 The Witcher	■制作 CD Projekt	■上市 2005年第一季度
	■类型 角色扮演〖RP〗	■代理 未定	■版本 英文版



THE WITCHER 猎魔人

除了自己亲手打造的《翡翠帝国》和《龙时代》外，今年E3大展中现身于BioWare公司展台上的另一款RPG作品《猎魔人》也颇为引人注目。尽管游戏的制作者，来自波兰的CD Projekt并不为人所熟知，而《猎魔人》也不过是该公司的首款作品。但是既然能够得到BioWare公司"曙光"(Aurora)引擎的授权，并有幸在其展台上占有一席之地，我们有理由对其报以更多的期待。

背景 名著的延续

《猎魔人》取材于波兰奇幻小说家Andrzej Sapkowski的同名小说集，该书在全球范围内拥有庞大的读者群，总销售量超过300万册。小说以猎魔人Geralt为主角，成功塑造了猎魔人这个拥有过人能力，以猎杀恶魔为生的神秘群族。



不过，游戏《猎魔人》的故事发生在小说完结之后：有预言称北方大陆将在一场巨大的冰风暴中遭受灭顶之灾，而大陆本身外有强敌窥伺，内部各股势力之间又勾心斗角，纷争不断。与此同时，一些匿迹已久的怪物突然出现在了城市和村庄中，大量平民惨遭杀害。一种骇人的说法正被越来越多的人所接受：出于某种不可告人的目的，有人正潜藏在某地大肆培养这些可怕的怪物。

冒险 命运的旅程

也就在此时，我们的主人公回到Kaer Morhen，他知道自己的一些伙伴依然生活在这个废弃的猎魔人据点之中，一种不祥的预感使得他连夜赶了回来。但他所不愿见到的事情已经发生了，一些神秘的生物正对Kaer Morhen展开围攻，据点危在旦夕。我们的主人公立即投入战斗之中，与伙伴们一起力抗强敌，游戏的大幕就此拉开。

在成功击退入侵者后，主人公将只身开始自己的命运之旅。为了寻找袭击事件的幕后主使，玩家将用鼠标带领他穿越大陆，游历于诸国之间，同形形色色的NPC交流，探索人迹罕至的神秘区域。尽管有时会有NPC伙伴陪伴左右，但玩家所能控制的始终只有主角一人。而在寻找入侵之谜的过程中，你会发现一个更大的阴谋，它将直接影响到整个世界的存亡……









波兰奇幻小说家 Andrzej Sapkowski

名誉 善恶由人定

据CD Projekt透露，《猎魔人》将是一款情节和战斗并重的作品，全篇被划分为5个章节，需要30~40个小时才能完成游戏。任务设计为自由开放式，你可以通过自己喜欢的方式来解决各种问题，而根据你的选择，游戏将出现"善良"、"中立"以及"邪恶"三种截然不同的结局。值得一提的是，在《猎魔者》中你可以攻击并杀死你所遇见的所有角色，甚至包括曾经与你同甘共苦的朋友。当然在采取此类疯狂行动时最好三思，因为某些角色可能会对情节的发展起到推动作用。

战斗 沿袭和创新

作为ARPG，《猎魔人》采用流行的即时战斗方式，战斗在大地图上直接展开，玩家可随时用空格键来暂停游戏进行部署。游戏中角色可以使用各式各样的武器，当然对于一名猎魔人而言，最为称手的武器无疑非剑莫属。与大多数同类游戏有所不同的是，制作者在《猎魔人》中引入了连续技的概念，玩家可以预先为角色设定一系列的攻击动作，在战斗中如果施展得当，不但能重创敌人，还可以获得额外的经验值奖励。游戏中角色还将具有"攻击"、"防御"和"平衡"三种战斗形态，不同战斗形态所拥有的攻击方式和策略都将迥然相异。

引擎 更上一层楼

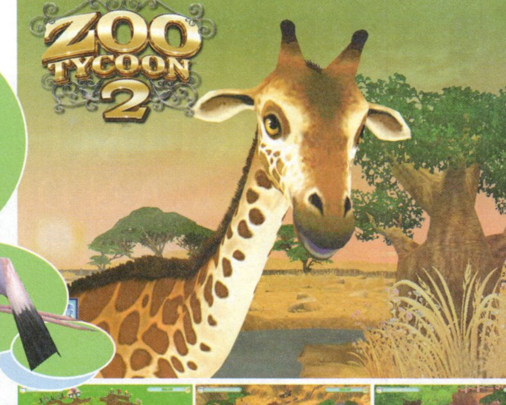
尽管BioWare的"曙光"引擎早已名声在外，不过CD Projekt还是对其进行了大幅的改良。制作者通过最新的DirectX 9.0技术为引擎增加了大量的画面特效，同时采用了更加先进的动作捕捉技术来完善角色的动作。同《无冬之夜》相比，《猎魔人》的游戏画面更加细腻华丽，角色动作也会显得更为流畅真实，相信会令对图像非常挑剔的玩家也感到满意。■(文/金祺)





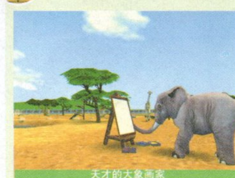
动物园大亨Ⅱ

你有多长时间没有去过动物园了?……自从退出少先队以后就不去了?是,ME TOO。根据最新权威调查统计数据表明,人们一般在15岁以前和35岁以后才去动物园(当然后者是带着自己的孩子去)。不过,有很多人之所以不去动物园,是觉得作为一个15~35岁的成年人,一个人跑到动物园去有点白痴(我相信这一点,因为我的一个朋友为了周末去看大象,向邻居家借了一个8岁的男孩)。我们也许应该向这一部分呆在家里但群森动物园的可怜人推荐这个——《动物园大亨Ⅱ》。





这个二代会是一个败家子吗?


天才的大象画家

2001年,Blue Flag Games开发,微软发行的《动物园大亨》以其轻松独特的经营模拟类型一炮而红,长踞美国游戏销售排行榜前列,全球的累计销售量超400万。经过三年的蛰伏,原班人马打造的续作《动物园大亨Ⅱ》又已蓄势待发,雄心勃勃的制作者并未因前作的热销而变得束手束脚,相反,他们在新作中添加了大量全新要素,甚至对于一些基本设定进行了修正。对于极其成功的"动物园大亨"来说,它的二代革新是一次成功的改良,还是一次愚蠢的败家?让我们来瞧瞧!



动物的快乐比赚钱更重要!

同前作相比,《动物园大亨Ⅱ》最为显著的变化体现在了收益方面。玩家无需再一味通过开设礼品商店和增加餐厅座位来提高动物园的收益,这方面的收入仅会占总收入的25%,动物园的收入将主要通过募捐的渠道而来。因此,游戏中玩家只需努力为动物营造一个更加舒适的环境,使它们在园中生活得自由快乐,动物们就会做出各种各样的动作来取悦游客,玩家也会因此获得足够多的募捐收入用来更新设施,扩大动物园的规模。

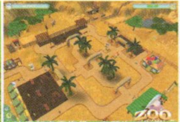
游戏里超过300种的各色建筑让你能随心所欲地创造一个真正属于自己的动物园。动物种类又数十种,从较为普通的斑马、羚羊到国宝级的大熊猫、孟加拉虎等。动物的AI设定有了较大程度的提高,它们将会有更加接近于现实的表现。例如不少动物对于居住环境会有自己的要求,它们需要一个宁静舒适的环境,不喜欢被大众所围观(这可以理解,你也不喜欢,对吧)。因此你这个动物园老板必须同时考虑观众的喜好、动物的需求以及公园的利益,为三者寻求一个平衡点。


给动物拍下漂亮的照片,参加摄影大赛吧


万兽之王为什么对这只桶发生了兴趣?



动物乐园的鸟瞰



这看起来更像是一个野生动物园

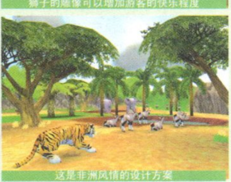

大象的一家在散步

在自己的动物园里尽情游览!

游戏的另一大变化出现在图像上,在保留原作清新自然色彩基调的同时,制作者将《动物园大亨Ⅱ》完全3D化。图像引擎表现不俗,除了园内的动物栩栩如生外,地形地貌的变化也显得更加自然真实。玩家可以自由对镜头进行缩放以便更好了解园内动物和游客的情况。

游戏分为多种有趣的模式:在"游客模式"中,你将作为一名游客自由在动物园进行参观;而"管理者模式"则允许你喂养动物并定期为其检查身体,让你与动物来一次前所未有的互动接触;喜欢接受挑战的玩家,不妨选择"竞赛模式",从为动物创建合适的居住环境到为患病的动物治疗使其恢复健康,或是利用微薄的启动资金建造一座盈利的动物园,一系列充满挑战性的任务将考验你对动物的了解程度和处理问题的能力。另一个亮点当属新增的"摄影师模式",选择这一模式后你可以自由徜徉在动物园中,为动物们拍摄照片,是否有信心捕捉到最精彩的瞬间?一旦摄下了得意之作,你甚至可以将其上传到游戏网站上,同全球玩家一较高下哦。■(文/金祺)


狮子的雕像可以增加游客的快乐程度


这是非洲风情的设计方案

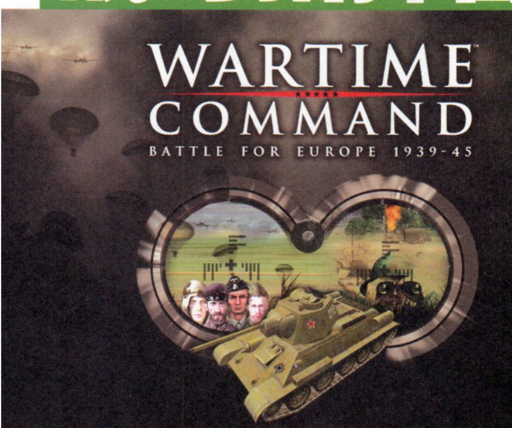
动物百科全书 Zoopedia

游戏中的动物百科全书(Zoopedia)功能体现了"寓教于乐"的精神,它包含了游戏中所有动物的详细资料。你可以从中寻找到一些游戏中难解问题的答案,学到更多有关动物的知识。

B

■名称 Wartime Command:Battle for Europe ■制作 Maddox Games ■上市 2004年第4季度
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

战时指挥官:欧洲战场



近来,二战即时战略大作如云,但相信有一款游戏似乎被更多的玩家忽略了,这就是由Maddox Games开发、Codemasters发行的《战时指挥官:欧洲战场》(Wartime Command:Battle for Europe,后文简称WCBfE)。该游戏目前还保持着一个记录,曾经用三个不同的名称参加了三届的E3展,也正是由于不断更名的缘故,它渐渐被玩家所淡忘……



重归欧洲战场

在战役选取方面,WCBfE将1939年至1945年之间所有发生在欧洲战场的大规模战斗收入囊中,包括诺曼底登陆、攻打德国等。玩家可以选择盟军或轴心国,在28个不同地区执行超过60个任务。由于前段时间Maddox Games忙于开发《伊尔-2:被遗忘的战斗》(IL-2 Sturmovik:The Forgotten Battles),WCBfE的任务数量也被缩水近半(以前曾公布100多个任务)。尽管如此,游戏中出现的任务类型依然多种多样,其中包括进攻和保卫城市、伏击和拯救任务、侦察巡逻等,这些任务将被划分成波兰(1939)、法国(1940)、东线和西线这四个部分,当任务完成后,玩家将获得一定点数,用来为下一场战斗购买新的作战单位。

"最漂亮"的二战游戏

WCBfE使用了模拟飞行的3D图像引擎"IL-2"引擎,加上DirectX 9的支持,玩家可以看到同类作品中所不能具有的真实画面,栩栩如生的士兵、非纸盒状的作战单位,开火时枪口的火光等,甚至连坦克上一枚螺丝都能看清楚。难怪Maddox Games的负责人Baryshnikov在两年前就说过,"我们会制作出一部有史以来最漂亮的二战游戏"。游戏的电脑AI也很令人满意,作战单位都会选择最佳路线和攻击敌人的最合适武器,例如反坦克炮手,他们绝对不会把弹药浪费在普通士兵身上。

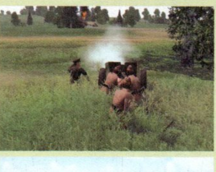


RPG式的个性士兵

战场上的每个士兵都有五种不同的属性,分别是勇敢(bravery)、力量(strength)、智力(intelligence)、灵巧(dexterity)和士气(morale)。它们能决定士兵在战场上的行动,其中士气最为重要,它将直接影响能力的发挥。每个士兵都有擅长的能力,这些能力包括驾驶能力、开枪能力和指挥能力,只有根据能力的高低来分配位置才能发挥士兵的特长。士兵还拥有经验值,当经验值到达一定数值,还能学到新的特殊能力。

装备的细分

Maddox Games曾表示WCBfE中的作战单位达到了300种,从目前的开发进度来看,单位数量也很可能缩水近半,这些作战单位大都来自法国、德国、美国、英国、苏联这5个国家。游戏对士兵的细节描写非常真实,他们都穿着与历史完全符合的军服,当他们准备扔手榴弹时,他们会先把枪放下或是收起来,然后再把手榴弹投掷出去。游戏中的坦克都需要士兵来驾驶,这个特性在两年前是绝无仅有的,但如今的即时战略都使用了这个特性,大家很可能认为WCBfE只是跟风之作。至于飞机,玩家则依然无法驾驶,只能用于轰炸目标和投掷军需品。军需品在游戏中的作用很大,因为每种武器的弹药都是非常有限。每一种武器都有多种属性类型,比如射击、开火速度、穿透装甲的能力等等,而每一种大口径武器的炮弹尺寸都是根据弹道学和真实武器来计算设计而成。





常见的多人模式

对于一款无法生产和建造的即时战略来说,多人部分不会有太大变化。WCBfE拥有三种多人模式,分别是死亡模式、占据领土和夺旗,并支持8人同时联线。另外,服务器会有年份的选项,如果选择了1942年,游戏中的作战单位或武器必须是1942年之前出现的,1943以后的作战单位或武器则不会出现在游戏中。■(文/神之影)





登陆日

法国，巴黎（2004年4月13日）——在诺曼底登陆60周年之际，Monte Cristo Games宣布即将发售《登陆日》（D-Day），一款3D即时策略游戏，玩家将在游戏中扮演二战中盟军的角色，最终赢得欧洲的解放。D-Day已经获得"诺曼底纪念"委员会批准，作为2004年6月6日在诺曼底海滩上举行的纪念诺曼底登陆60周年活动的官方指定游戏。

二战也"授权"

"这项授权是我们能获得对于二战中有决定意义的战役的绝对亮点。" Monte Cristo Games的经营董事Jerome Gastaldi说，"诺曼底纪念组织已经圈定了诺曼底战役的主要战斗，而我们就是基于史实来编辑游戏。在与他们的交流中，他们提供给我们所有关于此战役的背景信息。如车辆和士兵，使得我们有可能将真实的战斗单位、真实的人物特点，真实的车辆历史都包括在游戏中。诺曼底纪念组织还帮助我们建立与二战老兵的联系，他们亲眼目睹的宝贵事件素材，将引领玩家回到那个历史上的转折时刻。"

二战老兵的优势

《登陆日》再现了欧洲解放前夕的3场战役著名战役，而这3大战役又由12个任务组成，其中包括Omaha海滩登陆；Sainte Mere Eglise的空降奇袭；Cherbourg港争夺战以及Cobra行动。游戏中所有的文档，战场战略图表，全部来自二战老兵口述或当年的真实历史记录，由此充分体现了官方"授权"作品的绝对优势。《登陆日》描绘了超过60个历史上真实的战斗单位。玩家将有机会使用拥有特殊技巧能力的士兵，包括军官，来复枪兵，侦察兵，机枪兵，狙击手，医疗兵，工兵，火枪兵，装甲兵，火箭筒兵等，而所有这些兵种又都可以成为伞兵被空投到敌人腹地。此外，更多专业化的交通工具也将出现在其中，包括侦察车，坦克，火炮，反坦克炮，对空炮，运输车，空中支持等等，所有的交通工具借助强劲的3D图像引擎表现出相当逼真的作战效果。

转战欧洲的"非洲雄狮"





通过《登陆日》，Monte Cristo与开发商Digital Reality的成功合作更进一步。曾运用于《非洲雄狮》（Desert Rats vs. Afrika Korps）的3D多边形切割技术提供了游戏先进的破坏和毁灭模型，真实的物理动画系统，实时光影和震撼的真实场景。本作融合了即时战略和回合游戏要素。例如运用策略时，可以在游戏中的任何时间暂停，进行操作的思考，发布指令，再继续游戏，观看指令的执行。

多人在线"登陆"

在多人游戏方面，游戏提供12个广阔的多人游戏地图支持最多8人进行游戏。在所有地图中都可以进行三种游戏模式：殊死战，征服和抢旗战。这些模式允许玩家通过局域网，Internet和GameSpy Network进行游戏。此外游戏还将附带方便的地图编辑器，玩家可以使用3D地形，光影调节和众多任务轻松设计多人游戏地图。

尽管纪念诺曼底登陆60周年活动已经于6月结束，但那一段悲壮的历史却是永远令人难忘的，因此以二战为背景的游戏总还是大有市场，让我们密切关注这款即将在8月上市的二战巨作《登陆日》。■(文/终级无间)



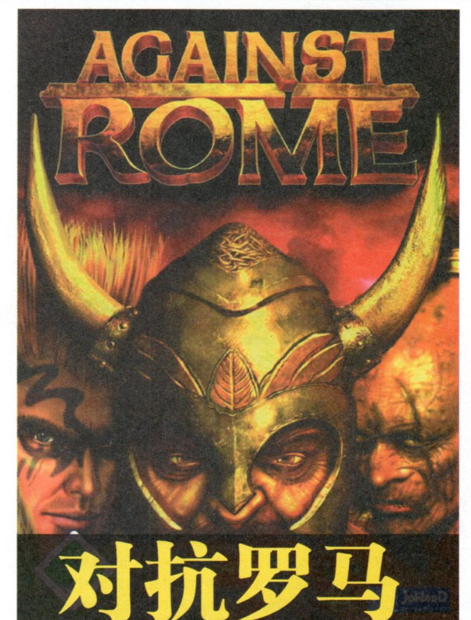






B-

■名称 Against Rome ■制作 Encore Software ■上市 2004年8月（国内）
■类型 策略〖ST〗 ■代理 世纪雷神 ■版本 英文版



对抗罗马

公元200年至450年，一度辉煌的罗马帝国日渐衰落，但它依旧是称霸欧洲的头号帝国，那些反抗它的声音也从来没有中断过，除了大名鼎鼎的高卢人之外还有条顿人、凯尔特人以及匈奴人都与罗马帝国的士兵交过手。在德国游戏制作商Independent Arts开发的即时战略游戏《对抗罗马》（Against Rome，后文简称AR）中，玩家将扮演以上三个野蛮民族挑战强大的罗马帝国！

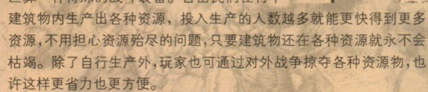


丰富的野蛮任务

战术战斗为重点的RTS，基于不同蛮族的特性，玩家可自行演绎多种战术变化，它的战斗场面相当宏大，但操作却非常方便，操作界面中随处可见原始部落的图腾风格饰物。单人战役模式下共有24关，对生手还有4个教学任务，此外还有5个永不结束的单人任务和5场重现历史的经典战事。多人模式下有10张地图，分别有建设模式和死亡模式两种各5张。游戏中的地形分为5种风格，地图上都有与之相应的动植物出现，此外还有各种天气和自然现象的变化。三个蛮荒民族在游戏中各有10余种不同的战斗单位，还有独具特色的特殊技能、队形和原始宗教崇拜，这其中不乏魔法成份。

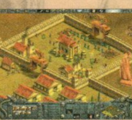
紧张备战

蛮族的村落等同于他们的基地，村中可容纳不同类型的15种建筑物，作为核心的主屋可存储各种资源，同时还能为士兵们提供装备。玩家可在村落范围内逐步修建各种设施，每种建筑可升级两次。任何时候蛮族只能拥有一座基地村落，但攻占敌人村落后他们也可迁移基地以推进战线。根据村落的规模和建筑物级别，村中会出现限定数量的男女自由民，自由民可以生产资源，或者也可变为战士，每位自由民都有生命值和士气两大属性，前者在食物短缺时也会逐渐下降。没有兵器装备的自由民无法战斗，他们甚至无法离开村落。游戏中共有食物、木材、石头、装备、黄金、马匹六种资源，其中食物当然是最重要的，石头和木材可用来修造建筑物，同时也是生产装备的原材料，黄金也用于生产装备，马匹算一种特殊的战斗装备。自由民们在村中建筑物内生产出各种资源，投入生产的人数越多就能更快得到更多资源，不用担心资源殆尽的问题，只要建筑物还在各种资源就永不会枯竭。除了自行生产外，玩家也可通过对外战争掠夺各种资源物，也许这样更省力也更方便。









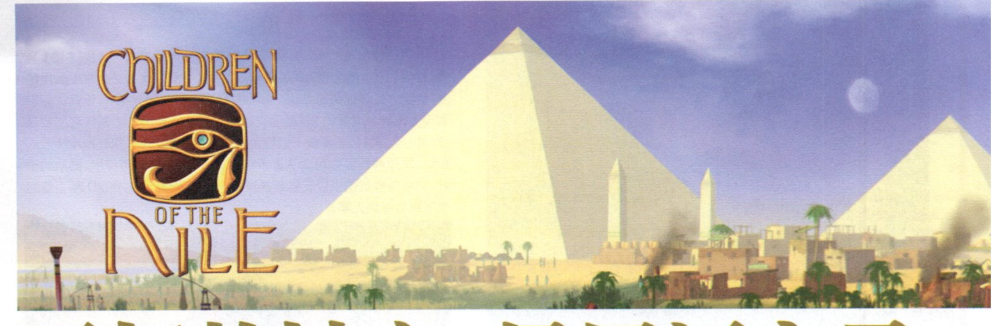
野蛮作战的章法

自由民进入主屋后可转化为战士，每组战斗单位可容纳最多20位同类型士兵，玩家只能指挥整组战斗单位行动，而无法对其中单个士兵下令。战斗单位离开村落后其编制下的士兵生命值会缓慢降低，这是因为失去了食物补给的缘故，玩家必须尽快指挥他们完成战斗任务，或者派自由民组建运输车队对战斗单位实施补给。战斗单位可以排列出散乱、行军等5种阵型，玩家可根据情况需要及时调整。游戏中的战斗部队还需要法师和酋长的陪伴，前者能通过施放魔法提升部队的战斗属性，当魔力消耗完后他们需要回村子通过活人献祭来补充魔力。酋长是战斗中的核心角色，他可以用荣誉点数提升周围部队士气，或者购买各种军用民用技术，甚至强化自身战斗力。

描写罗马军团辉煌历史的即时战略游戏不少，但以其敌对势力为主角的作品的确少见，不可一世的罗马军团为了领土四处征伐，也许现在是该给他们制造点麻烦的时候了，让他们见识一下原始部落勇士们的动感活力！■（文/yago）







不朽的城市：尼罗河之子

最近，随着 Vivendi Universal Games 关闭了 Impressions 游戏开发小组，那些经典的策略类古代城市建设游戏似乎也走到了尽头。毕竟，自从1993年起始至今，Impressions 开发制作了全部的《恺撒》(Caesar)及《法老王》(Pharaoh)系列游戏。如今，游戏工作室关张，那些曾经风光一时的游戏系列自然也就无所着落。不过，早在几年前，一些 Impressions 的前员工成立了自己的游戏制作小组 Tilted Mill，尽管是重新打鼓另开张，但是他们仍然坚持走着开发同类产品的道路，而其努力的结果就是《不朽的城市：尼罗河之子》(Immortal Cities:Children of the Nile，后文简称 CotN)的诞生，并且正如游戏名称所展示的那样，这款游戏也将是一个全新系列策略游戏的开章之作。

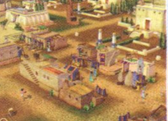
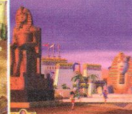
以人为本的游戏

或许有些玩家会错误地认为 CotN 将是 Impressions 的《法老王》的 3D 版本。其实不然，游戏开发者 Tilted Mill 在思考游戏的设计问题上花费了将近一年的时间，他们反复考虑什么才是城市建设游戏中真正需要的元素。最后，他们决定要开发制作一款以人为本而不是抽象体系的游戏。因此，整个游戏将基于家族的思想来发展。每个家族包含一些家庭，这些家庭都有各自的想法和需求。身为法老，玩家的工作就是为他们提供温饱安全且能够满足愿望的环境。而作为回报，他们的快乐指数将明显提升，从而使得玩家的声望等级也有所提高。这在确保玩家的王国不断向前发展的过程中起着非常重要的作用。



建设王国并非是一件轻松的事情

基本上，CotN 所采用的游戏方式就是先由玩家来建设城市，然后吸引居民在城市中安居乐业。换句话说，就是玩家在游戏中必须使居民们信服，在自己的统治下生活并获得最大的快乐。在游戏之初，埃及人作为狩猎者和采集者以群居的方式生活在分散的村落中。当农业机制建立起来之后，玩家将看到古代文明的发展由此开始。农民努力地生产食物，并且利用多余的食物换取特定的物品。于是，这导致了手工业的兴起。当手工艺人将原材料制成日常用品进行物品交换的时候，社会的发展又导致了阶级体系的产生以及中层社会和上层社会的出现等。当然，要想使自己的城市繁荣兴旺，玩家还需要建造各类设施并建立各种制度以促进文明的发展。其中，寺庙可以发挥教育和医疗的作用；监工可以管理公共建设工程项目，比如水渠、寺庙和金字塔的建造等；而将军则可以维护城市治安，并且指挥军队对敌人的武装侵袭予以还击。此外，玩家还必须考虑商队路线的建立，以便能够进口外来物品，并将其转化为奢侈用品，以刺激国民更加努力的工作。

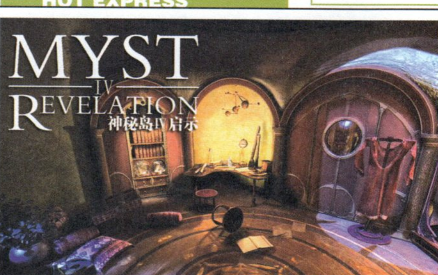
画面精美 视角多变

CotN 采用了《地球帝国》(Empire Earth)的游戏引擎，在全 3D 化的游戏场景中，玩家能够自由缩放和转动游戏场景。除了传统的俯视角等大视角之外，玩家还可以将游戏视角一直拖放到地面上，并且以动作游戏中的第一人称视角在街道上行走。此外，游戏在其他细节方面也处理得极为精心，比如猴子到处玩耍游逛（有钱人可以买来猴子放在花园里饲养）以及人们朝着鳄鱼和河马投掷石块以驱赶它们等，都描绘得颇为细腻真实。

如同大多数策略类城市建设游戏一样，CotN 在推出的时候将分为战役模式和单关模式，并且也仅为单人游戏。不过，它提供了游戏编辑工具，可以让玩家设计出独具个人风格的单关战役。如今，Tilted Mill 的游戏开发工作已经进行了将近三年的时间，他们在整个游戏中融入了很多新的思想和智慧。相信 CotN 正式推出之后一定能够成为策略类城市建设游戏中的经典之作。■(文/Oscar)

A-

■名称 Myst4:Revelation ■制作 育碧 ■上市 2004年9月
■类型 冒险解谜〖AV〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



是谁，完成了电脑游戏从软盘时代到光盘时代的革命？

是谁，无可争议的以1000万的销量占据电脑游戏销量榜的榜首？

不不，不是被我们顶礼膜拜的"暗黑破坏神"、"魔兽争霸"或者"命令与征服"，而是至今仍不被大多数中国玩家所知的超级巨作——"神秘岛"系列。

神秘岛的故事

1993年，Cyan出品的《神秘岛》(Myst)首次使用光盘载体发售电脑游戏，凭借巨大的容量，达到了前所未有的高质画面和无与伦比的音乐音效，在游戏业引起轰动。其后，Cyan与Presto工作室又分别于1997年和2001年推出了续作《神秘岛II星空断层》(Myst2:Riven)及《神秘岛III放逐》(Myst3:Exiles)，也大获成功。之后，由于主创集体分裂，"神秘岛"的正统续作一直没有推出，只在2003年由Cyan出品了一款名为《乌鲁:神秘时代》(Uru: Ages Beyond Myst)的非正统续作。在这款作品中，Cyan第一次以全3D的方式来展示"神秘岛"，同时还"与时俱进"的加入了网络成分。但是，这些改动并不能满足玩家对"神秘岛"正统续作的渴望。如今，该作品的原发行商育碧终于宣布，将由其亲自来操刀制作神秘岛王朝的新一代继承者——《神秘岛IV启示》(Myst4:Revelation)。



回归的一代剧情

在剧情上，本作将重回系列的第一作，在神秘岛中，那两位妄想将不同世界相互融合的兄弟Achenar和Sirrus最后被玩家囚禁于书中。在本作中兄弟俩的父母Atrus与Catherine在是否将他们放出这一问题上发生争执。突然，Atrus的实验室发生爆炸，他们的女儿Yeesha不幸失踪。Atrus迫不得已找到主角，希望得到帮助，查明事件真相并找回女儿。同时，Achenar和Sirrus兄弟二人身后所隐藏的秘密也等待着玩家去揭示。



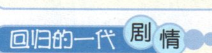
重返2D游戏画面

作为"神秘岛"的正统续作，本作的游戏画面发生"退步"，由《乌鲁:神秘时代》的全3D画面重新改回到《神秘岛III放逐》时所使用的2D的全方位环视画面系统。由于图画都是事先绘制完成，因此在细节表现上比即时演算的3D画面更精美，更能准确的表达制作者所要反应的内容。同时，还降低了运行游戏所需的配置。为了弥补水准降低的缺憾，本作的画面中包含了许多动态成分，例如流动的河水、摆动的树叶、空中飞舞的昆虫以及昼夜甚至是天气的变化，让这些2D画面看起来不那么单调无聊。



不限智商的谜题

解谜游戏的设计师们总是为谜题的难度而发愁，难度过低会使玩家无法体会到解迷的乐趣，谜题的难度过高，让大家"百思不得其解"，会让人放弃游戏。俗话说"众口难调"，为了让爱因斯坦和阿甘都能玩得开心，《神秘岛IV》在游戏中设置了一套良好的帮助系统。帮助系统分为了三种级别让玩家自己去选择，你可以根据自己的情况选择打开或者关闭游戏中的提示帮助，保证了不同水平的玩家在游戏中都能找到解迷的乐趣。



其他的新增元素

本作的操作方式与之前作品一样，万事鼠标搞掂。不过互动成分增加不少，例如你可以选择点亮或熄灭一盏台灯，移动一把椅子等。由于迷题设计合理，你能很容易地分辨出对解迷有用的物品有哪些，可以避免将与解迷相关的物品同其他互动物品相混淆。

最后说说本作中新加入的两个要素：照相功能与垂饰。"照相功能"，顾名思义就是让你在游戏过程中的任何时间进行拍照，对某些特殊的数字代码或者图形符号进行拍照，所保留的这些照片可能会对日后破解谜题带来巨大帮助。"垂饰"是玩家里得一件必备装备，在某一地区使用它，就能够使玩家得知这一区域之前一段时间内发生了什么事情(好像在《机器猫》里也有这玩意？)。

而在每款游戏都必须加入"网络成分"这种胡椒面的今天，《神秘岛IV启示》依然顽强的不提供任何多人游戏内容，这也反映出了育碧对这款游戏的品质及市场前景充满了自信。■(文/极光海豚)

■名称 Cross Hermit	■制作 EnterBrain	■上市 2004年9月
■类型 养成策略〖ST〗	■代理 光谱信息	■版本 中文版

B⁻

超魔法大戰 CROSS HERMIT

说到魔法学校，可不是只有哈里波特的霍格沃茨！在《超魔法大战》里，也有一所像霍格沃茨一样的贤者学校——最后的净土：艾尔纳梅斯，以这所学校为游戏舞台，你要承担起培养一群美少女成为出色的神话职业者的重任！

培养贤者的学校



这是一款自由度极高的养成游戏，在其中，玩家将扮演艾尔纳梅斯的老师，主要的工作是指示学生冒险的方向、学习新的技能以及分配魔法道具，把大家培养成神话职业中的佼佼者。在游戏里一共有五大神话职业供选择：物理攻击优势的剑士、重战士、猎人，还有魔法攻击优势的魔法师，以及辅助型的僧侣。每种职业在战场上的表现各有所长：例如僧侣能在不消耗MP的情况下主动回复同伴的HP，提升团队的防御力和移动速度，这些特点使他成为组队中不可或缺的人选；而猎人视野广阔、移动速度快，往往能抢得先机，所以担任队中重要的侦查角色。

各具特色的团队



游戏的战斗是即时策略形式的，每次冒险结束或上课教学后，团队都会获得经验值，经验值的分配弹性很大，你可以将经验分配到一两个最优秀人物身上，打造出一骑当千的猛士，或是平均分配经验值，全面提升队伍作战能力。而在每个人物身上，还要进行经验值的“再分配”，你可以选择先提升角色各项体能、防御等“硬”属性，或是学习魔法等“软”技能。若是提升角色属性，就可以调整STR、AGI、SEN、VIR、INT、CON、SPI等7大属性，进而影响到体力、法力、命中、威力、回避等基本能力。如果将经验值用来学习新的魔法技能，就可以欣赏多种华丽的攻击效果，并拥有强大的魔法远距离攻击力量。所以，每位玩家根据自己的爱好所培养出的队伍，都各有特色，迥然不同。

种类繁多的魔法

既然名为“超魔法大战”，魔法自然是游戏的重点项目，魔法依属性可以分成轻、重、表、里、光、闇、无、地、风、水、火、奥等12大类。其中火系魔法攻击力强、耗损MP值高，水系魔法带有冰冻效果，地系魔法防御效果极佳，风系魔法整体威力小，但能增加群体回避效果……重要的是，魔法不再是僧侣和魔法师的专利，剑士跟猎人也可以拥有一手好本领。想要学魔法，还得要有一定的慧根，在战斗及上课的过程当中，角色将会不时的悟出新魔法技能，然后用经验值来学习升级，才真的算是学以致用。



超强华丽的配音



在艾尔纳梅斯，共有30位学生需要你的培养，不管是外在的人物设定上，还是内在的性格表现上，他们都各具特色，而且，这些漂亮的角色还会随着职业的不同而更换服装。为了更好的体现人物个性，角色配音阵容也非常强大，包括多位歌手：中原麻衣、仓田雅世、今井由香，以及赢得“女神之声”美誉的井上喜久子、代言《秋之回忆》桧月彩花角色的山本麻瑞安等女声优。男声优方面，则有扮演《幽游白书》中飞影一角的桧山修之、知名声优志总一郎等。这些配音在中文版本里都会得到保留。

最后的净土：艾尔纳梅斯

在学舍艾尔纳梅斯的四周，围绕着连贤者们也无法击败的敌人，贤者们不由得忆起了自己年少时，以贤者为目标而所挑战的点点滴滴，面对那些寻求帮助、幼小而颤抖的手，以及充塞胸中的过往回忆，贤者们在心中立下了誓愿，此时此刻，若是没有人能够支撑下去的话……而学舍内幼小、充满梦想的赤子之心，正是孩子们与浑沌之物对抗的力量。温暖的壁炉中摇曳着温柔的火焰，小小的屋子里，他们邂逅了彼此，憧憬着贤者的孩子、有着不堪过往的孩子、孤苦无依的孩子，还有为了逃避战火而来的孩子们……虽然各各稚气未脱，却都拥有着各自的想法及信念。在这所有人称为“故乡”的可爱地方，他们相识相逢，并且一致希望，终有一天他们能够成为贤者，为老师们出一份心力。■(文/千与千寻)



B-

■名称 Sequence Palladium 3　■制作 工画堂　■上市 2004年6月
■类型 角色扮演 / 策略〖RP/ST〗　■代理 未定　■版本 日文版



魔导异元素Ⅲ泡沫天地



1998年,传统的回合制策略游戏正处于低谷,此时,精明的日本游戏企业工画堂大胆借鉴TV GAME《樱花大战》的成功方式,制作出《魔导异元素·精灵战士》,将回合策略、角色扮演和养成有机结合起来,并把这三种模式的优势都发挥得淋漓尽致!1999年12月,工画堂乘胜追击,发售了《魔导异元·暗夜笑声》,也获得了普遍认可。可这之后,这个很有特点,剧情也很是不错的系列销声匿迹了,玩家得不到任何续作的开发消息,只有一些人物设定图流传在执着的"饭丝"们中间。今年6月,它终于有了消息,并且,很快,正式版的游戏也与我们亲密接触了!

神的惩罚战争

大地上,各种族之间的争霸战争似乎从来就没有停止过……终于,这场无谓的争斗触怒了天上的神。他以天谴的名义组成了"神圣铁锤军"以肃清地面上的罪恶,自从远古时代,古神龙贵族、黑暗之灵王……等等集强大、荣耀与骄傲于一身的种族们,都被"神锤"所一一消灭。可是,"神锤"真的可以毁灭一切么?神的意愿难道真的就是不可逆转的么?人类为了保护自己不被消灭,展开了第三次反抗"神锤"的战斗!在世界的一个角落,有一个被称为ワノマシア的国家,新的故事就是从这里开始的……神锤、人类、妖魔谁才是胜者?


出征前的队伍选择,很像"特勤"系列


超一流的工画堂2D美工


粗糙的战棋式战斗画面

樱战模式:培养伙伴感情的养成

与前作的系统一样,本作也是回合战术模拟游戏,玩家您将指挥"骑体"的骑士,展开与"神锤"的战斗。每一个骑士与不同的骑体搭配都会有不同的战斗效能。同时,骑体必须要骑士和被称为"パラスィート"的女孩的共同努力才能开动。你得根据需要,将骑士和女孩们一一搭对儿,这就是游戏中所称为"契約"的东西。在"契約"的画面中,选择骑士和女孩双方,将会有两人组合后有何种能力的显示,不过假如两人的友好度不够的话,就无法发挥应有的威力。

不过,这没关系,我们可以慢慢培养,在养成界面中,玩家可以看到双方的属性,包括"敏捷性"、"才智"、"虔诚度"、"精神"、"感性"和"友好度"。其中要提高"友好度"在很大程度上取决于您在剧情上的选择——很像《樱花大战》,不是吗?



粗糙的战棋式战斗表现

战斗来临时,会出现"状况"(作战经过)、"任務"(作战目的)、"敵"(本次战斗敌人的战斗力)、"報酬"(加入作战成功会有什么报酬)等资料。之后就要选择骑体,这里有每个骑体的战斗技能的设定,选择合适的骑体装备好它,开赴战场吧!战斗是标准战棋式的,成败结果会关系到剧情的发展。虽然工画堂2D绘画功力无人敢小觑(特别是人物设定,简直是美得一塌糊涂:),可总觉得战斗画面就太不够意思了,粗糙得不像是2004年的新作。

《魔导异元素》是一个很有特点的游戏系列,只是在玩过本作之后,小生觉得它在很多方面不思进取,停留不前。不过人家工画堂也说了,这将是"描写神与人类与一切历史的终结与诞生的壮阔史诗。工画堂SLG名作的堂堂完结篇",看来,又是一个草草收场的系列……■(文/卜鸿儒)


不同的骑体有不同的战斗方式


培养骑士和女孩之间的配合默契

~名词解释~

【神槌】

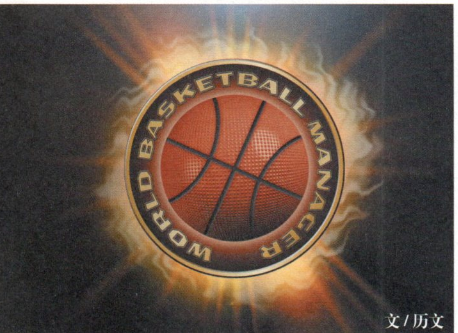
即"神圣铁锤军",地面上所有生命都畏惧的强大武力。他们支配着整个世界,在消灭了所谓的"异形"——古神龙贵族、黑暗之灵王、白エルフ后,他们又将矛头指向了被指责为"欲望过重"的人类。

【骑体】

在游戏中,主要作战兵器就是这种被称作为"骑体"的巨型机器人。要想驾驶它,就必须安排骑士与被称为"パラスィート"的人工生命体组合驾驶。本作中共有五款骑体,他们分别是风属性,专为远距离支持优化的AFURA;最普及而又参加实战最多的FIA是战斗的真正主力;综合性能最高的地属性法术骑体RESO;中央骑士团的主力骑体SHU对全体战队的战斗力增强有很大作用;而物理攻击强悍的火属性USU最适合近战。

1992 年，英国人科利尔兄弟在业余时间制作了一款足球经营游戏——Championship Manager，他们编写程序的初衷只是球迷的自娱自乐。后来他们将这个前所未有的游戏送给周围的朋友试玩，令兄弟俩没有想到的是，这款各方面还很粗糙的小游戏居然获得了大家的青睐。有好事者将其放到网上，不久即在世界各地的球迷中流传开来，科利尔兄弟成为世人皆知的 CM 之父，而“体育经营游戏”也就从此开宗立派。

但一直以来，体育经营游戏基本限于足球领域，对于广大的篮球迷来说，他们从来没有在电脑上玩到一款类似 CM 的篮球经营游戏，这真是一个不小的遗憾……不过，《世界篮球经理》将改变这一切！



文 / 历文



我有我的篮球世界

一个名不见经传的希腊游戏开发小组带来了《世界篮球经理》，和“足球经理”系列一样，本作的权威性和专业性也非常出色：详尽的球队、球员资料是此类游戏最关键的部分——游戏提供了 62 个国家或者国际篮球联赛赛制，拥有多达 657 支的国家和俱乐部篮球队，以及美洲、欧洲、亚洲、非洲、大洋洲 193 个国家的 10000 余名的球员详细资料，外带 1000 多名的职业篮球教练。在联赛赛制中，我们可以看到著名的欧洲冠军杯篮球联赛和欧洲篮球诸强的国内联赛，同样也有亚洲篮球联赛、中国篮球联赛（但不能证实就是 CBA）。北美地区联赛中有一项 U.S.A. LEAGUE ，但没有举世瞩目的 NBA，估计是未能取得花费不菲的授权。尽管如此，游戏中资料的齐全程度，仍然能堪称为一部世界篮球百科全书。



打造我的梦之队

挑选好了自己的球队，让我们马上进入火热的联赛中去！

如果你是个老资格的篮球迷，就该清楚一支出色的篮球队要如何进行球员的搭配。首先，我们对场上五名球员的功能划分和技术要求做简单介绍。大前锋：需要有出色的运球、控球、传球、投篮、切入、掩护、抢篮板等强力前锋的基本技术。小前锋：和大前锋相比，掩护、快速突破、抢篮板是更需要注意的技术。中锋：前休斯敦火箭队球员哈基姆·奥拉朱旺是典型代表，中锋的运球、投篮掩护、盖帽、抢篮板非常重要。组织后卫：他们的掩护、防守等技术是球队防守部分的关键。得分后卫：这个不用多说了，要求具备出神入化的运球、传球、切入、掩护以及准确的投篮能力，乔丹在赛场上的重要性人人皆知。

《世界篮球经理》为球员设置了详细的资料及不同的能力属性，包括年龄、身高、体重、状态、士气、性格、受伤危险，而球员属性则包括弹跳力、灵活度、速度、3 分球技术、2 分球技术、内线技术等多项篮板技术及经验，这些属性还会随着球员年龄的增长、训练情况而变化。身为教练，应随时关注这些变化，在比赛时决定战术，何时换人，只有对球员非常熟悉才能做出最恰当的安排。

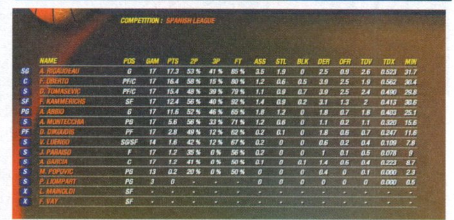




我是球队的大管家

要想做好篮球经理，只关注比赛是不够的。走马上任后，你得对球队的财政事务、转会交易、球员训练、比赛安排等诸多事宜全盘负责。尤其重要的是安排好球员的训练课程，让他们的技术充分提高，体能在大赛前得到良好的储备。训练课程需要在体能、进攻、防守等几个方面来设定球员的训练强度。如果你对手下的球员不满意，去转会市场碰碰运气吧，也许能够得到姚明这样的意外惊喜哦。或者用偷懒的办法，直接用游戏附带的编辑器编辑你梦想中的 SuperStar。

既然是职业俱乐部的教练，一定得对球队的成绩负责。球队在一个赛季取得了良好的成绩是俱乐部高层以及球迷们对你的要求。而且，一场比赛球队的表现将会直接影响以后比赛的士气和结果，也会影响到记者、球迷、球员以及老板对玩家的反应，还会影响到你本人在教练中的排名情况。如果球队的成绩出众，你有可能获得报酬更加丰厚的合同，也能够得到更多的转会资金去聘请更出色的球星。



COMPETITION : SPANISH LEAGUE

	NAME	POS	GAM	PTS	2P	3P	FT	ASS	STL	BLK	DER	OFR	TOV	TDX	MIN
SG	A. RIGAUDEAU	G	17	17.3	53 %	41 %	85 %	3.5	1.9	0	2.5	0.9	2.6	0.523	31.7
C	F. OBERTO	PF/C	17	16.4	58 %	15 %	80 %	1.2	0.6	0.5	3.9	2.5	1.9	0.562	30.4
S	D. TOMASEVIC	PF/C	17	15.4	48 %	39 %	79 %	1.1	0.9	0.7	3.9	2.5	2.4	0.490	29.8
SF	F. KAMMERICHS	SF	17	12.4	56 %	40 %	92 %	1.4	0.9	0.2	3.1	1.3	2	0.413	30.6
PG	A. ABBIO	G	17	11.6	52 %	46 %	65 %	1.8	1.2	0	1.8	0.7	1.8	0.403	25.1
S	A. MONTECCHIA	PG	17	5.6	56 %	33 %	71 %	1.2	0.6	0	1.1	0.2	1.1	0.320	15.6
PF	D. DIKOUDIS	PF	17	2.8	49 %	12 %	62 %	0.2	0.1	0	1.8	0.6	0.7	0.247	11.6
S	V. LUENGO	SG/SF	14	1.6	42 %	12 %	67 %	0.2	0	0	0.6	0.2	0.4	0.109	7.8
S	J. PARAISO	F	17	1.2	35 %	0 %	56 %	0.2	0	0	1	0.1	0.5	0.078	9
S	A. GARCIA	C	17	1.2	41 %	0 %	50 %	0.1	0	0.1	1.4	0.6	0.4	0.223	8.7
S	M. POPOVIC	PG	13	0.2	20 %	0 %	50 %	0	0	0	0.4	0	0.1	0.000	2.3
S	P. LIOMPART	PG	3	0	-	-	-	0	0	0	0	0	0	0.000	0.5
X	L. MAINOLDI	SF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
X	F. VAY	SF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

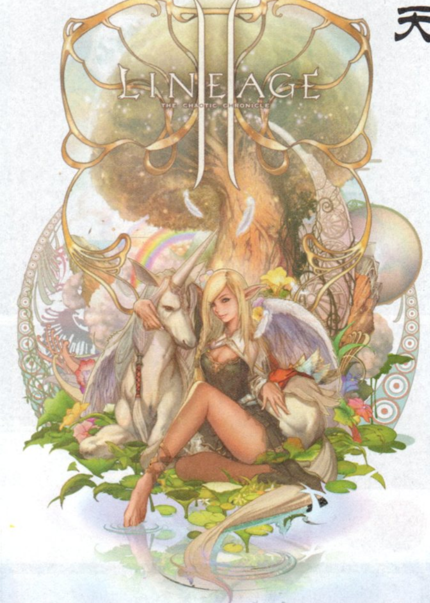
当然，这个游戏不会适合所有玩家的口味，专业性强、游戏时间漫长以及许多设定环节较为拖沓冗长是其弱点，但是，这一切对于一个真正的篮球迷而言，则完全不是问题。■

■名称 Mabinogi	■制作 Nexon	■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 未定	■版本 韩文版

A

天堂Ⅱ第二章：光辉年代

Lineage2 Chronicle2: Age of Splendor



中国玩家可以说是相当幸福的，能够先于美版、日版的玩家们体验到《天堂Ⅱ初章：战乱魅影》的内容，虽然游戏目前还在内测阶段，不过我们终于可以领先于世界其他国家而品尝到了更新版游戏的精彩内容，而就在7月18日，台湾《天堂Ⅱ初章》的攻城战役打响的时候，笔者获得了来自韩国《天堂Ⅱ第二章：光辉年代》的消息。下面就让我们一起来领略，这个曼妙世界的又一次变迁吧！

与序章到初章的更新相比，第二章的更新内容也同样巨大，首先是多处场景的开放，以及新武器装备的更新，使游戏画面变得更加精致也更加优美。第二章的大陆地图，增加的地区主要集中在南方版图。

《天堂Ⅱ》开发总监裴宰贤说，在《天堂Ⅱ第二章》中，将大幅提高怪物的人工智能，玩家必须透过不同组合的组队方式，才能顺利打倒对手。而游戏中的武器也增加不同的属性，玩家如果获得具有附加魔力的攻击武器，就算是不会魔法的战士，也能在攻击中施展华丽的魔法。

由于《天堂Ⅱ》在开放后，许多玩家已经一口气冲到最高的等级，因此在第二章也将开放给高等级玩家专属的练功区域以及技能。而目前已经在第一章开放的宠物龙，在第二章中更可以作为玩家的坐骑，如果破解特殊的任务事件，玩家还可以骑着龙在游戏的天空中恣意翱翔。

另外，包括韩国、美国以及中国等《天堂Ⅱ》推出的国家，游戏的掉宝率都是一样的，此次将对一些怪物掉出宝物的内容加以修改，使其可以掉出更好更有价值的东西。而许多玩家认为冷门的辅助性职业，未来也将大幅提升攻击力，让所有角色都能够在游戏中成为英雄。

【版图】中更新了三个区域，分别为Innadril，恶魔岛以及傲慢塔

Innadril

没有受到过去战争的影响Innadril是一个富饶而且美丽的地方，大大小小的湖泊，繁茂的树丛以及大片的芦苇塘，动画般的气氛以及与大自然相融合的建筑形成了秀丽的景观。

水中庭院

水中庭院是Innadril非常美丽的一个景点。为了防止要接近Innadril的人，守护神EVA在宫廷的四周设置了像迷宫一样的地方。

伊娃神像

水的女神伊娃（EVA），是Innadrild的守护神，伊娃和Innadril领主世家有着非常悠久的历史。所以在Innadril上立这么个神像一点也不奇怪。

恶魔岛

由于海盗王杰肯（Zaken）驻扎在那里，谁都不敢接近那个地方，都害怕那个地方，人们把那个岛叫做恶魔岛。

傲慢塔

以前是傲慢皇帝拜恩(Baium) 为了得到跟神一样的力量而搭建的一座塔。对与人类的傲慢震怒了神灵，搭建这些塔的人相继得疾病而死亡，傲慢皇帝拜恩最后也被监禁在塔顶。后来的人就把这个塔改名为傲慢塔。



【娱乐】方面更新了3个内容，分别是怪物赛跑、平原上的宝箱以及像骰子一样的扑克牌

怪物赛跑

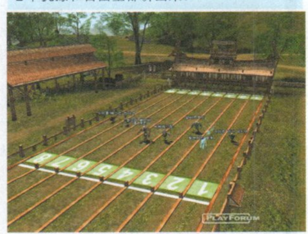
在炎热的太阳地下，怪物在跑道中进行赛跑。谁压对了，谁将是今天的幸运儿。

平原上的宝箱

在平原上，把我打开看看，要么是宝物要么是突如其来的袭击。

像骰子一样的扑克牌

跟朋友，跟同盟的人以及路过的人，把我心中犹豫和自由全都讲出来。



【装备】更新了16种C级武器与13种B级武器以及1种C级套装与4种B级套装









【任务】更新了3个任务，分别为登月的计算机，小翅膀的冒险以及命运的悄悄话

登月的计算机

作为村庄队长的波龙，有一个梦想就是到月球上去旅行。他已经发明了一种可以到达月球的交通工具，但是还要用最新型的计算机来帮助他完成一系列精密数字的运算……

小翅膀的冒险

想把小翅膀培养成当之无愧的空中勇士，就必须让它吃下4棵妖精树，但是妖精树又会喷出让人致命的毒物……

命运的悄悄话



达到75级的帕依尔，拥有比别人更加突出的实力。有一天遇见了一个陌生的女人，听了她的悄悄话以后便去找玛阿斯特罗拉奥林。此外与恶魔私通的巴云队长，也有一个陌生的女人跟他说可以掌握这个大陆命运的人会去找他，让他制作一把适当的武器……



【怪物】中更新了三个BOSS，分别为海盗王杰肯、傲慢皇帝拜恩以及死亡领主哈雷特（Hallate）

海盗王杰肯

海盗王杰肯并不满足自身拥有的那么多宝物，想尽办法想去获得被封印的永生力量。但是当他获得力量以后，他就会变的跟吸血鬼一样，要不断吸取人类的血液才能维持这种力量。

傲慢皇帝拜恩

由于受到神的诅咒的，傲慢皇帝拜恩眼看着自己的王国一天天的濒临崩溃，在受不了残酷刑罚的情况下，最终变成了怪物。。。

死亡领主哈雷特

所有恶魔的头目，暗黑四天王手下的12个死亡领主，直接受到暗黑指示的死亡领主，专门负责策划邪恶的任务，但是由于他们的主人与赛兰（音译）之间有盟约，因此他们又必须根据盟约的约定来开展各自的行动。尽管有盟约，但是他们之间也是互相的牵制着的，可以说是对手关系。在这之中，麦路(音译)的死亡领主哈雷特查觉到了以后可能发生的某些征兆，为了验证自己的想法，他把主要精力放在了藏有重要但书的傲慢塔里。









A	■名称 航海世纪	■制作 蜗牛电子	■内测 2004年10月
	■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 游戏蜗牛（北京）	■版本 中文版

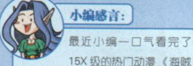
航海世纪



光荣开启了航海游戏的先河，而《航海世纪》开启了网络海洋游戏的先河，而它带来的绝不仅仅是游戏，更多是一种内涵，一个贯穿整个游戏的内涵，那就是家、祖国、海洋文化。

文/赌徒





小编感言：

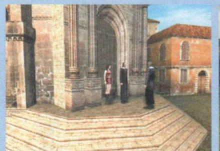
最近小编一口气看完了15X级的热门动漫《海贼王》，以及超人气电影《加勒比海盗》，之后又把那个无数玩家心中理想的港湾——光荣的《大航海时代》翻出来玩了一遍。目的只有一个，就是在简单体验过《航海世纪》之后，回首我的航海梦之源头。当然，单机版的《大航海时代》只能使我的虚荣心得到瞬间的满足，而无法消除我对蜗牛公司开创的网络航海新纪元——《航海世纪》的持续期待……而这个游戏也确实值得我们期待。

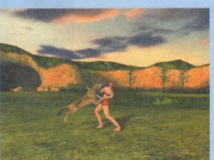


故事背景·中国人，走中国的航海之路

在游戏中，你也许身世和出生地不同，也许外貌和信仰不同，但是这都不能妨碍你追逐自己的航海梦，你相信那是来自对某古老民族的血脉传承，你相信自己是这个东方民族的后裔，在你的心底里埋藏着一种故土情结，和对那遥远的东方文明的向往。这一切，让你在经历了风风雨雨之后，终于扬帆远航，去完成一个海外游子的心愿——回归故里。

游戏的故事从16世纪的欧洲地中海开始，玩家所扮演的角色都有一段传奇的身世，他们中有无坚不催的元帝国远征军后裔，有历史永载的丝绸之路商队后裔，著名的探险家马可波罗与中国郡主一段鲜为人知感情而生的后裔，以及早期中国航海家的商船为西欧海盗劫掠的后裔。无论你出生在哪里，最终必将踏上归途，因为这些角色心中都有坚定的信仰：作为被遗留在国外、漂流在海外的华人，祖国才是自己唯一的归宿，坚定不移的目标就是寻找并回到祖国怀抱……





以上的剧情设定都是基于对远洋航行史的研究而来的，早在14世纪，威尼斯商人为欧洲打开了通往黄金国度——中国元朝的道路，巨大的财富使欧洲人渴望同东方展开贸易，而直接通过海路的贸易运输所产生的丰厚利润，也强烈刺激了欧洲经济的发展，也正是这个时期，欧洲海洋文化逐渐萌芽。15世纪中国到了明朝，在经历了郑和下西洋的航海伟业之后，本来应该在中国率先发展起来的海洋文化在闭关锁国中逐渐消亡。而从14世纪开始一直渴望寻找东方财富的思想却不断刺激着欧洲人的思维，渴望海洋，渴望远航的想法在200年的时间里逐渐形成。到了16世纪，欧洲的航海业逐渐发达起来，开始了真正的海洋文明。

但是真正的海洋文明是从哪里起步的呢？在世界历史上，中国的航海能力始终不被世界所承认，中国的航海历史也被当作是虚假的纪录。而作为中国本土的网络游戏，《航海世纪》并没有选择走人云亦云的道路，它坚定的选择了中国人的航海之路，成为一个弘扬中国文化和爱国主义精神的战场，它所宣扬的是中国3000年的悠久历史文化背景和16世纪中国在海洋这块蔚蓝版图上所创造的传奇。这些都是建立在真实的历史背景之上的，玩家在游戏中的同时能学习到很多真实的历史故事，以及各国的风土人情、沿海特产、文明遗迹等等，使玩家更了解海洋、了解中国、了解世界。



系统设定·神秘的海洋，自由的游戏

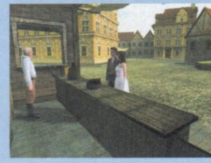
在《航海世纪》中，玩家能从系统的设定中体验到一种前所未有的享受，贸易系统让人充分体会到一个商人的成功感，海战系统让人领略指挥官的豪情，船只升级系统又使你体验到一个船长的伟大。游戏中最大的特色，就是各个系统的紧密结合，在贸易的途中会遭遇海盗的袭击，船只的等级和战斗等级直接关系的到玩家的生死，还有钱包……



游戏里没有单一的职业设定，玩家将如何发展，完全取决于其在某项技能上的成长程度。如果你喜欢航行，喜欢征服四海，那么除了航海术之外，海战术也是有必要掌握的，在广阔的海上作战时，你有可能遇到上百艘战舰同时激斗的场面，所以对战场的分析和高超的指挥能力也是必不可少的，而当玩家在消灭了敌人后的那种自豪感不言而喻。

在海上贸易的过程中，从各个港口收购来的物品要怎样才能卖个好价钱，什么商品因为流行而变得紧俏，作什么生意有大利润，这对玩家在经商方面的考验也是非常大的，一个计算错误，你也可能变得一贫如洗。而随着贸易技能的提高，你的口才也会逐渐提升，当然，口才越好可以侃价的幅度也越大，低买高卖当然是生意人必须的贸易技能喽。另外一点，口才好的话，你还有可能在一些港口的酒馆里雇佣到对你很有帮助的船员。

船只升级系统是根据玩家所掌握的技能严格划分的，拥有海战能







力者将可以拥有大型战舰，而擅长贸易的玩家则可以建造商船，除了贸易型、战斗型船只之外，不同航海等级的玩家将在可升级的船只结构上有很严格的区分，就好象大鱼吃小鱼一样，如果玩家的船只没有护甲，在与海盗的遭遇战斗中，很可能被击沉。而如果你的船转弯性能好，在打捞沉船物资时，或许会有很大的帮助哦。

海洋和宇宙一样，都是人类急于探知的地方，可是在那片神秘的海洋的中，人类的力量实在太渺小了，还记得电影《完美风暴》中的惊涛骇浪吗？还记得《海贼王》中突如其来的龙卷风吗？在海洋上，面对自然后才发觉人类的渺小。而海洋中的生物也是非常丰富而奇特的，究竟海洋中生存着多少个物种？它们是如何繁衍生息的？

那片神秘的海洋宁静时有如神女般美丽，同时，她也是变化莫测的，前一秒还是晴天白云，下一秒就可能是狂风大作，而就是因为海洋的变化无常，你才会有如此急切的心情去领略她的神秘与美丽。在《航海世纪》中，你除了会见到多变的海洋外，还有多达400余种的生物等着你去发现！同时在陆地上的动植物，甚至是各处遗迹，也都可以通过玩家的发现而被载入航海地理手册之中，一些植物还可以大规模种植，从而成为制造的材料或贸易物资。

总之一句话，在《航海世纪》中，你想做什么都可以，想当什么样的人？那将完全取决于你自己的努力。

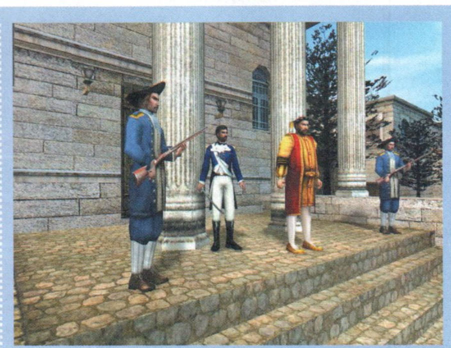


战斗激情·令人向往的探险

游戏名叫《航海世纪》，那如果不航海，这个名字也没有存在价值了（众人：废话）。不过，除了航行在地中海各大港口之间的那些日子之外，你必定要经历陆地上的冒险，同样，除了海上有海盗外，在陆上，怪物和强盗也是不少的。所以，别以为航海题材的游戏，就只有蓝汪汪的一片水面而已哦！玩家刚开始游戏时，因为没有资金，暂时还无法象个航海家一样的远洋冒险，所以陆地上的历练也是很重要的，这感觉有点象《一千零一夜》中的辛巴达，不过作为新手的你还远不如他那么伟大。



在陆上遇险，玩家可以通过几种简单的搏斗技能，配合拳脚、刀剑或火枪来给与敌人痛击。若在海上遇到海盗和敌人怎么办？答案只有一个，打！（众人：再废话先把你打下去！）在《航海世纪》中，船只与船只间的战斗分为三种，炮战、撞击和挂钩战，其中一些奥妙的战术和打法可由玩家自己去制定。在游戏中也还存在着团队战、公会战和国战，很可能就是上百或者上千艘船只在一起厮杀，场面必定火暴，一种男子汉的气概也油然而生——为了国家，一切阻挡我的人都将葬生鱼腹。而除了船只之间的战斗外，玩家自身也将会和敌人进行肉搏战，所以即使你走商人的路线，战斗技能也还是要学习的。





游戏画面·我骄傲因为我是中国人

目前国内在网络游戏开发上还处于起步阶段，在开发的水平和引擎技术上与韩国和欧美国家还存在着差距，而《航海世纪》采用的3D引擎，可以说是目前国内技术水准最高的一个，其实力甚至可以与国外网络游戏相媲美。游戏除了庞大自然的陆地场景，汪洋的海面外，在人物的刻画上也非常细腻，人物动作流畅，给玩家带来很高的视觉享受。在海上行驶时的写意，在战斗时的刺激，看着日落黄昏的村庄和港口，你的心情是否也会变的好些呢？



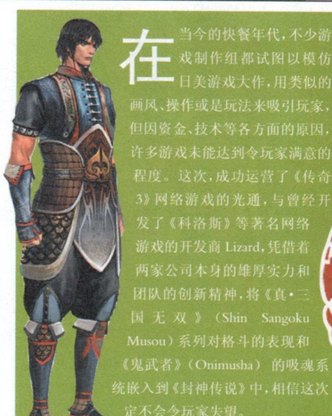
当你融入《航海世纪》时，一种震撼和钦佩也将随着你的一举一动而产生。大海是广博而充满冒险的，但这并不是《航海世纪》所要表达的全部内容。在游戏中，有着很深奥的内涵，玩家如果用心去玩，就可以体会到那种“国家”的概念——我们是中国人，无论我们身在何处，都改变不了这事实，而游戏也正是想体现这个概念，让玩家自己去挖掘身世的同时，又可以学习到很多真实的历史，去感悟当时的环境，这样的游戏是非常有意义的，既有教育意义，又有学习的作用。

现在国家已经开始注意到游戏这个新兴的产业了，所以也在大力的扶持，但是仍然有些对中国抱有强烈敌意的游戏出现，前段时间的反华游戏在国内被查封，可却没有什么爱国的游戏来提气，今天，在这，在《航海世纪》里，我们终于体验到了身为中国人的自豪。现在，此刻，为让自己回到祖国的大地，开始你的《航海世纪》吧！■



B

■名称 NABI Online ■制作 Lizard ■内测 2004年7月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 光通娱乐 ■版本 中文版



在当今的快餐年代，不少游戏制作组都试图以模仿日美游戏大作，用类似的画风、操作或是玩法来吸引玩家，但因资金、技术等各方面的原因，许多游戏未能达到令玩家满意的程度。这次，成功运营了《传奇3》网络游戏的光通，与曾经开发了《科洛斯》等著名网络游戏的开发商Lizard，凭借着两家公司本身的雄厚实力和团队的创新精神，将《真·三国无双》（Shin Sangoku Musou）系列对格斗的表现和《鬼武者》（Onimusha）的吸魂系统嵌入到《封神传说》中，相信这次定不会令玩家失望。



文/Along

游戏的故事背景



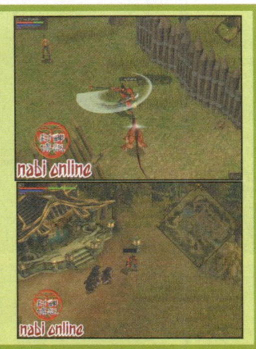
夏王朝第17代君主桀王，是个暴君，因其残忍昏庸而大失民心。此时，黄帝的后代成汤，封地为商，因仁德宽厚而受到百姓爱戴。汤经常举荐贤能之人给桀王，但是这个昏君却觉得没用处而把人送还给汤。几年后，桀王残杀了一个直言进谏的忠臣，而使朝野上下人心惶惶，成汤因痛惜人才而派人前去吊唁，结果触怒了桀王，被抓住囚禁在夏台。后来汤被释放归国，桀恶日盛，民不聊生，伊尹遂相汤伐桀，各路英雄纷纷追随，一举驱逐桀王，建立了殷朝。此后六百四十年，至商纣王这一代已经是第30代了。不过这纣王也是个昏君，结果成了封神榜中的一个大配角，从而背负了千古的骂名。不过，也正是有了纣王，封神的故事才得以万世流芳，封神榜上的人才济济，位列仙官亦可直升天庭，这在上下五千年的历史中可是很少见的。相传纣王时期，仙界的封神计划刚刚开始酝酿，其意义是为有才能之辈敞开天庭大门，但实际上却是暗藏阴谋，以人身修炼成仙的阐教仙人，企图利用这次机会消灭由非人之身得道而成的截教仙人。这样的封神计划遭到截教仙人的极力反对，而天界的神居于中立，对封神计划不闻不问。仙界是阐教对截教，下界是武王对纣王，仙下两界都发生了大血战。

时尚的游戏画面

曾开发了网络游戏《科洛斯》的韩国Lizard制作组，把原游戏的图型引擎加以强化，延用在了《封神传说》中。游戏采用45度视角，可自由拉抻或旋转，把视点拉近角色时，人物表现圆润，没有大量的棱角出现，也许是参照了许多著名电玩游戏大作的制作理念，我们可以轻易的从《封神传说》中看到《鬼武者》和《真·三国无双》的影子。而其人设偏向于中韩结合的创新模式，人物轮廓、肌肤纹理、衣服纹理等各方面表现都非常出色。人物的动作使用动态捕捉技术，摆脱了很多动作游戏的通病——打击感全无，杀怪就像在打棉花。《封神传说》色彩渲染，以暗、灰、淡为主色调来衬托出乱世的沧桑，同时也凸现出了水墨化的中国传统风格。游戏对硬件的要求并不高，只需要P3 700（或同级别）的CPU、128M内存和GeForce2 MX200（32M显存）级别的显卡就能享受游戏的乐趣了。



人物的成长系统



玩家初始是以人类的身份进入游戏，不属于任何一方阵营，当修炼到一定级别后，就可以在人界任意选择不同的对立阵型，包括阐教（山岳派）、截教（海岛派）、周王朝（西岐）、殷王朝（朝歌）和西方（西方世界），如果玩家的阵营选择的是殷王朝，在级别达到之后就可以拜截教仙人为师，并从妖精开始逐步成长为妖孽、妖怪、妖仙。

如果玩家选择的是周王朝，则可以拜阐教仙人为师，由道者逐步修炼为道士、道人、仙人。《封神传说》引入了个性化角色系统，游戏角色因经历不同，从而影响其善恶倾向和活跃性，不同个性的角色通过互动对游戏情节产生不同程度的影响，玩家的PK值越高，邪恶倾向就会加强，而根据任务的履行方式则会对善良倾向产生影响。活跃性则是角色在社会人际关系的重要指标。

互动的多人任务系统

《封神传说》的任务系统不会让玩家感到平凡和单调，任务的种类有一般任务、脚本任务、互联任务和史诗型任务。一般任务包括特殊物品传递、NPC讨伐、区域防护、寻找特殊道具等低级别的玩家独立完成的任务。而脚本任务（Scenario Quest）则是根据《封神传说》的故事情节来进行的，以团体合作为主，由猎杀Boss级怪物、地牢探索等高难度的任务构成。对抗Boss级怪物的时候，杀掉怪物有一定几率得到“神器”，任务完成后每个人都可以获取丰满的报酬。互联任务（Link Quest）是《封神传说》独有的多人互动任务系统，是由多个单纯的任务组成的复合型任务，当中包括传送、护卫、暗杀、寻找人物、退魔、强盗、保管、夺取、区域守望和跟踪10种不同类型。例如，当一名玩家领取了保管某种物品的任务时，另一个玩家就会接到夺取这名玩家所持有物品的任务，而其他的人也可能得到保护该玩家不受伤害的任务。史诗任务（Epic Quest）是按照情节发展的大规模活动型任务，是需要门派的大规模协同进行的最高难度任务。



职业系统

《封神传说》中有简单的战士、力士和术士三种职业，各个职业先天拥有不同资质、独有武器和技能，并且可随着成长方式的不同，培养出拥有不同个性的角色，职业成长到一定的级别之后就可以选择不同的阵型了。

力士：拥有战斗的骨骼——斗骨，他们是队伍中的急先锋，往往不考虑自己的安危，战斗的时候发挥其狂暴的力量，坚实的体魄能穿起重型的高防御盔甲，他们可以有效地抵御住敌人的攻击，再将敌人斩于刀下。

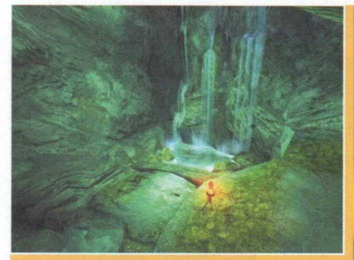
战士：拥有勇猛的骨骼——武骨，他们是身体矫健而敏捷的战士，回避率高，攻击速度超快，擅长于近距离作战，战斗以迅速移动与爆发式的攻击为主，是最具杀伤性的职业，武器主要使用刀剑类和弓箭，也能使用长兵器。

术士：拥有能够学习法术的骨骼——仙骨，天生的召唤与治愈的能力，可以操纵或召唤万物，利用大自然的力量进行大范围法术攻击。能够布置牵制对方的阵形，可习得控制人的精神、治疗同伴、强化自己及弱化他人的能力。

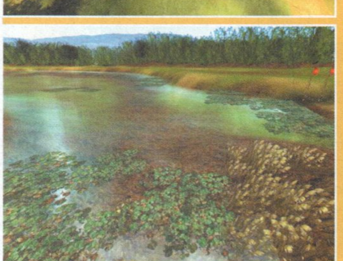


目前《封神传说》的汉化工作正在加紧进行，相信在不久的将来，完全中文化的《封神传说》将在中国网络游戏领域中大放异彩。■

■名称 铁血三国志	■制作 北京华义	■上市 2004年7月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 北京华义	■版本 中文版









后续报道之国家地理篇

上期我们简要介绍了《铁血三国志》的游戏组成部分，而随着游戏中的亮点被不断挖掘出来，热切期待这款游戏的玩家们是否会觉得简单介绍不是很过瘾呢。所以，本文将继续深入挖掘，对北京华义这款大作的亮色之一——国家系统，进行一番抽丝拨茧的分析，让我们来完整体会一个逼真的虚拟社会体系吧。

历史长河·三国鼎立

充分尊重历史的《铁血三国志》在保障游戏乐趣的基础上，以三国时期的史实为蓝本，创建了一个非常完善的社会体系，其中包含了国家、官阶、家族系统、PK系统等因素。

如史实记载，铁血中有魏、蜀、吴，三个国家势力。一进入游戏每个玩家就必须选定一个国家作为自己将来必须要维护终生的国家势力。无论荣辱、生老或病死，都必须忠于自己的国家。当然，万不得已的时候，也是可以叛国的。不过那需要付出昂贵的代价，至于是什么，就留给好奇的或者脑后生反骨的人去体验了。



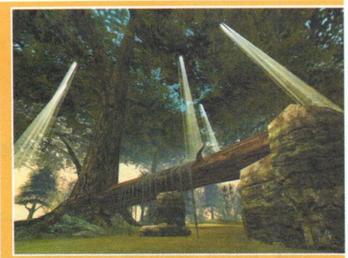
国家管理·系统担纲

在目前的版本中，国家作为一个最高级的势力形态，是不可以由玩家所控制的，三个国家所代表的三股势力的最高头领，将由系统来扮演。并且，三国的势力互相之间敌对，一个国家的玩家将无法进入另外一个国家的城池，除非他能打得过守城侍卫，并且还不怕被另一个国家的玩家们用口水淹死。玩家将在自己的国家和从属于自己国家的玩家们一起建设伟大的祖国。当然添砖加瓦就不必了，游戏里已经有现成的首都，城池和房子，需要建设的只是一个繁荣的经济市场以及玩家关系群落。

既然国家最高首领由系统扮演，那么就表示它会是铁面无私的。系统将会根据程序的设定而严格判断每一个玩家的功勋予以嘉奖或者处罚，似乎目前版本暂时还没有处罚功能。偶尔的，系统还会下达一些最高头目令，比如去偷窃或者抢夺，反正就是拿过来，别国的玉玺。还会定期举办家族排名战，其中优胜的一些家族的小头目就会被提拔为国家的栋梁之官，其家族则成为冠名家族。而无论是不是家族成员的玩家，达到声望以及等级等几个方面要求就可以去向国家申请提升自己的官阶，成为社会的上层结构。不过好像游戏里是没有生老病死的，那当官的是不是会越来越多啊……



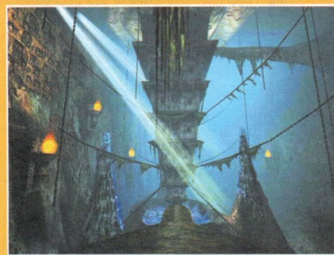
家族设定·平衡严格



上面一段提到了家族。对了，这个对于玩家来说才是最重要的社会团体。同一个国家势力之下的玩家可以集合在一起组建成一个家族，就好像古代社会中的贵族团体一样，可以获得很多的好处。

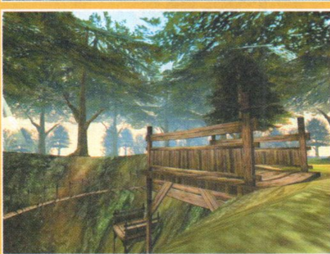
成立家族的条件自然是需要有一个带头大哥了。目前游戏中设定的是，玩家达到30级，声望达到300，并筹足50000两纹银就可以去位于自己国家城池中的吏部官员那里申请成立一个家族。虽然资费昂贵，但是官员们的办事效率还是很高的，交钱立刻就给注册。然后带头大哥就可以召唤自己的兄弟们聚集一堂，大碗喝酒，大口吃肉了。不过需要切忌的一点是，带头大哥需要有点个人魅力，不然家族兄弟始终凑不到十个人的话，官员们可是会一样铁面无私的大笔一挥，把你的家族大名从国家的贵族机构里钩去了。最后需要补充一点的是，带头大哥不能对兄弟们不好，总要有点聚集财富的能力，如果家族总是入不敷出，总有一天就会看到这样的一句话，您的家族被您不小心挥霍一空破产了。





家族成立之后，自然是招募一帮志同道合的玩家们来共创三国大业了。为了防止一些家族过于庞大，系统规定只能有50个人的上限，其中可以制定两个人为副族长协助带头大哥管理整个家族，并且族长和副族长都是可以禅让的，炎黄精神不能忘啊。





说了半天，国家体系，家族系统，根本目的都是为了一个，形成竞争体制，让玩家们体会到铁血世界的真实性。三个国家势力之间形成相互敌对的关系，敌对势力的玩家之间可以相互PK而不受系统惩罚，甚至还会获得一定的奖励。同一个国家的家族之间也要相互竞争以在家族排名战中胜出，成为国家最大的几个贵族，从而可以代表国家势力。玩家之间则通过官阶体系来形成竞争机制，等级高，声望高的玩家则可以获得高官阶。这样完善而严格的机制之下，喜欢竞争的玩家就能获得充分的乐趣，满足建功立业的梦想。

那些不喜欢这类社会机构的玩家自然也不必因此而放弃。毕竟不是现实社会，庞大的国家机构并不会对游戏中的个人形成什么压力。在铁血中，玩家几乎可以不参与这些竞争机制。在等级10级以前，玩家都会获得保护，不能被任何人PK。而10级之后，只要不去一些敌对势力的地方就不会被PK。如果被自己国家的人谋杀了，那个谋杀者将会被系统记录在案，进行一定程度的惩罚。一个杀人惯犯将会被给予最高形式的惩罚，天诛。





《铁血三国志》虽然逼真的虚拟现实社会结构，但是也允许玩家们脱离结构之外而游戏。无论是喜欢竞争机制的或者不喜欢的，都能在游戏中获得自己的乐趣，包容性才是她的特色。■



■名称 Dark story online ■制作 韩国 eSofnet ■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 腾武 ■版本 中文版

B



梦回东方 悠然墨香

羌笛何须怨杨柳，春风不度玉门关，可还记得那荒凉的大漠风情吗？青烟环绕，郁郁葱葱，可还曾记得记忆中野竹林吗？繁华喧哗，摩肩擦踵，可还曾记得长安城的喧闹街道吗？ 根据同名畅销小说改编的大型 3D 网络游戏《墨香》，将带领玩家梦游中国古代神秘大陆，体验轻松愉悦的游戏感受。

小编感言：

从画面细节上，我就已经很坚信那个关于韩国优秀游戏的引擎都作成了通用引擎的说法了，这个游戏又是一款基于"虚幻加强版"引擎的产品。不过相信拥有了优良的图形技术，游戏内容的表现力也会加强的，当然游戏毕竟不仅仅只有画面而已，期待这款游戏会有更出色的表现。



东方武侠世界观



不知从什么时候起，武功有了正派和邪派的区分。他们互相仇杀，不择手段要置对方于死地。正派的武功来源于达摩祖师，以《易筋》、《洗髓》两经为主，通常要经历缓慢而深厚的内功积累过程。邪派的武功则并无渊源，他们专门研究各种稀奇古怪的招式来对付正派。此外还有西域魔教，逆功冲穴使他们的武功提升非常容易，但是走火入魔的可能性也相当大。不知道从哪一年开始，邪派和魔教走到了一起，他们四处掳劫刚出生的婴儿，集中到总坛培养，教给他们各种各样对身体危害大但速成的武功，以期能够利用他们将正派一举消灭。正派的高手们得到这个消息后秘密聚集在一起，向魔教总坛发起了主动进攻，消灭了魔教的大部分有生力量。魔教长老们看到大势已去，便把所有培养的少年召集起来，准备大肆屠杀。故事的主人公墨香就是在魔教中长大的孩子，天资聪颖，武功大大超过长老们的预期，在大屠杀中逃出魔掌，踏上漫漫的复仇之路……网络游戏《墨香》正是改编自韩国同名畅销小说。这套武侠小说目前已经出至第 17 本，总销量超过 300 万套，在韩国拥有极高知名度。

忆中华文明 游历史古国

落英缤纷，碧草流连，高山流水，大漠荒烟……这些场景是否一次次的走进你梦里。现在《墨香》的中式背景与配乐，将完美诠释古中国浪漫而华美的历史画面，让你重返过去，梦想从此不再成遗憾！《墨香》采用古中国地名为游戏场景命名，如河南少林寺、长安华清池、泰山封禅、秦始皇陵，相信每个场景都会令你感到熟悉。大漠的黄沙，皇陵的阴森，泰山顶的肃穆，esofnet 的开发人员通过大量的资料搜集与实地考察，将游戏中的每一个场景都刻画得很有特色。而游戏中的音乐更是紧紧配合着场景：城市的轻快，野外的急促，地牢的阴森，让人随着音乐穿越时间的隧道，回到那渴望已久的世界。



六种武器任君选

古龙小说中有七种武器，而《墨香》中聚齐了六种，刀、剑、暗器、弓、枪、拳头。这些武器各有特点：笨重而威慑力十足的刀，攻击力最高，但是发招速度也比较慢；巧夺天工的暗器，攻击力最低，但速度非常之快。最主要的是，《墨香》中武器的使用只有级别限制，而没有实质的如力量、敏捷等要求，也就是说，想成为高手的你，有可能做到刀枪剑戟样样精通。



干将莫邪这样的神兵利器一定是每个江湖儿女的梦想，而锻造出这些绝世武器的欧冶子等人更是令人敬佩，在《墨香》里，你一样可以成为这样的冶炼名家！游戏提供了丰富的物品制造与合成系统，并且大大的突破了以往网游中合成的极限，不单是武器与药品，甚至连武功秘籍也可以在一起合成更强大的绝世秘籍！想拥有绝世的武器与奇异迅猛的招数就赶快来试一试吧！

金钟罩铁布衫

《墨香》中的技能分为主动技能与被动技能，主动技能可以通过在 NPC 处购买秘籍修行，被动技能则分为各种武器熟练、五行生克、攻防效果、合成、轻功等等。令人称道的是《墨香》中的主动技能多达 300 余种，并且都没有人物限制，也就是说 300 多种武功都可以集于一身！当然，即使不用技能，由于武器的不同与按键速度快慢，也会造成各种华丽连续技效果，那流畅的动作一定会让你惊叹不已。

护体系统是《墨香》的另一个创意独特的设定。相信大家对小说中的"金钟罩"这门武功一定很向往，而在游戏中，也引用了这个概念。不同的是，护体真气在游戏中以一个数值来表示，它会随着遭受攻击的频率而降低（日常状态可以缓慢恢复，也可以通过打坐来快速恢复），假如护体消失遭受的伤害也会加倍。游戏中的怪物也具有这一特性，所以在日后也有专门来破除真气的秘技。

除了以上的主要特点，《墨香》 中还引进了许多新的游戏元素，绝对让你感到设计者们的独具匠心。不过因为篇幅有限，只能介绍到这里了，大家可以期待游戏快点问世，好自己去体会吧！■



坦克、装甲、军人、家园、荣誉，在网络游戏的世界中，这款以第二次世界大战中苏德两国研制的全系列坦克和装甲战车为主角的游戏，以驾驶战车参加自由对战和军团战役为主要内容的即时对战网游，可谓是别出心裁的。而更特别的是，这款兼具第一人称和第三人称视角的3D游戏，是由沈阳冰锋网络（www.icegame.com.cn）设计开发的。在国产网游这个圈子里，《钢甲洪流》应该算是首款可以真正体验到驾驶感受的游戏了。

游戏特色

游戏的第一个版本，叫做《荣誉之战Ⅰ钢甲洪流》。游戏形式与时下流行的MMORPG有很大不同，它是一款基于FPS系统的网络游戏。也就是说，在游戏中玩家将使用二战中所出现过的装甲战车作战，而抗衡的对象则全部是玩家。在虚拟的战场上，你将找不到传统网络游戏中所出现的那些由电脑控制的"怪物"，任何一个"敌人"的背后都是另外一名游戏玩家，所以面对这些超高的"人工智能"对手，若想赢得某个微小的胜利，就必须掌握战略、战术，练习驾驶和射击技巧，有些时候甚至需要懂得合理配置本方的作战资源，搭配战车的种类以达到最大程度的战场配合。紧张的对抗、队友的配合、精确的指挥、缜密的思维、熟练的技巧，将成为主导游戏作战结果的几个重大因素。

游戏的第一人称视角，用于表现玩家使用瞄准镜时的状态，用于精确射击，也可以切换到第三人称视角，对战场进行全面的观察与审视。游戏的操作键位将采用玩家最熟悉的CS键位分布，使玩家在最短的时间熟悉坦克的操控。

角色扮演

在游戏中，玩家形象将是一名坦克兵，基本属性由玩家自行调整。游戏初始，玩家将会在一个属于自己的坦克工厂中选择坦克的几个主要模块组装你的战斗机器，制造属于自己的坦克战车，然后驾驶着它冲锋陷阵。最初你的坦克兵只是一名列兵，随着战斗经验的不断积累，这个坦克兵的官衔将不断提高，从而可以驾驶更高级的坦克装甲、参与更加大规模的作战行动。

在玩家创建坦克兵的时候，必须为这个坦克兵指定一个国籍，在荣誉之战中，只有"G"和"R"两个国籍，分别对应着两个国家所特有的坦克装备。坦克兵的国籍将直接影响着这名坦克兵可以驾驶的坦克类型。当然，每个玩家所能拥有的坦克兵数量也不止一个，玩家也有权创建属于不同国籍的多个坦克兵。如果你喜欢，可以将他们都锻炼成为高级军官，从而可以更加广泛的参与游戏中国家与国家之间的大型战役。

研发系统

《荣誉之战Ⅰ钢甲洪流》中的装备并不是一成不变的钢铁，它们会随着玩家的使用和保养逐渐变得高级和耐用。并且，如果玩家的资金状况允许，可以在游戏的研发中心里对某个装备零件的基本性能进行一定改进，并且在每达到一定军衔时，都可以在研发中心开发新型装备，并在完成之后迅速安装到自己的坦克上。随着这些玩家所特有的装备逐渐积累，打造一辆真正属于玩家自己的梦幻战车并不是神话。

战斗形式

游戏中有自由对战和战役两种战斗形式。自由模式允许玩家在自由作战区开设房间，等待其他玩家加入。而战役形式通常称为国战，是两个对战团体之间的领地争夺战，双方将为战役准备大量的战斗单位，经过在沙盘上的精心布置，配备合理的武力资源，展开疯狂的进攻和遭遇战，直到一方占领另一方的首都。

每个玩家在《荣誉之战Ⅰ钢甲洪流》中都不是孤单的，你可以通过担负团队中的职务从而实现自己在团队中的价值体现。玩家官衔达到一定程度后，可以申请组建战斗团队，随着这个战斗团队的不断磨练以及战斗团体中成员的官衔的升高，整个战斗团体的级别也将不断提高并使团队的有效规模扩大（玩家可以随意招募队员，但是参加战役时，有效参战兵力只能按照现有的团队编制进行配置）。团体的规模按照现实中军队的编制设立，从小到达的排列顺序是：班、排、连、营、团、师、军、集团军、方面军，建制采用三三制原则。对于任何一个在官方注册的战斗团队，官方都将为其颁发一个番号，这个番号将伴随这个团队的整个成长期，而在某个作战团队在官方组织的大型战役模式中遭受重大损失的时候，官方将会宣布撤销这个受损部队的番号，使之永远成为历史。

《荣誉之战Ⅰ钢甲洪流》将提供非常丰富的勋章、勋表体系，用于颁发给每个具有突出表现的玩家或者战斗团体。我们期待着玩家在游戏中有序的组织起来；我们期待着玩家使用自己的智慧进行游戏；同时我们也期待着，不仅在游戏中，在现实生活中，玩家也会将自己的荣誉乃至集体的荣誉放在生活的一个重要层面上。■



B

■名称 至尊 ■制作 动力时空 ■内测 2004年底
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 未定 ■版本 中文版

至尊



乱世，悲壮和屈辱共存的年代，在这样的岁月中生存，除了要有超人的胆识和毅力，还要有顽强且不屈的精神，敢于直面肉体和精神上的双重考验。最新的新派武侠网络游戏《至尊》，就将把这个全新的世界带给我们，侠义和家国，江湖和天下，《至尊》为你我成就自己的梦想缔造了一个空间——如年少时你曾有过的梦想，扶剑走四方。

小编感言：

看过游戏画面，感觉和未出世的《傲世OL》很象，同样是这种蒙胧的场景，大型的地形地貌特征，只不过场景中的变化比《傲世OL》多一些，但直觉是不容忽视的，这种似曾相识感，从何而来呢？结果看了介绍才知道，原来也有傲世制作组的美工参与其中，怪不得呢！

真实的江湖，任你逍遥



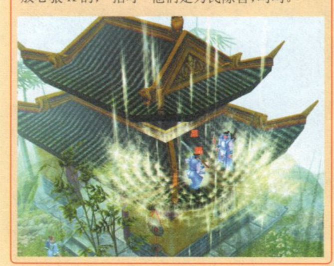
《至尊》采用了先进的新3D技术来构建自己的世界，目前世界上只有微软采取同类技术。

新技术所带来的好处并不是如某些游戏一样，仅仅只是画面更加绚丽，人物更加细腻。为了营造出真实的江湖世界，第一要素就是周围环境要有江湖的感觉，《至尊》的新引擎真实而又巧妙的创造了高低起伏、郁郁葱葱的自然环境，环境设计和一些强调画面的FPS游戏也不遑多让。但是《至尊》并不是一个只强调画面的游戏，这些优美的环境更重要的是与玩家互动。何谓环境互动呢？打个比方，在其他网游中，玩家面前有一条河的话，那么很简单，过不去，赶紧找桥吧。在《至尊》里可就不一样了，你可以找桥，也可以运气凝神，施展轻功踩踏河面上的木桩而过，武艺更高强的玩家，甚至只在河边找到两个立足点，就可以飞身而过。又例如，其他网游玩家切磋之时，也就是在平平的大地图上你砍我杀，周围其他玩家或者NPC随时都可能干扰。但是在《至尊》里，玩家完全可以"月圆之夜，决战紫金之巅"，在雄伟壮阔的大殿房顶来个生死决战。

恩怨情仇，交相辉映

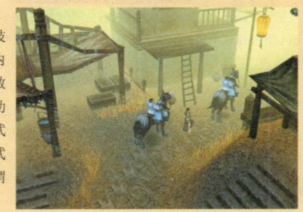
在《至尊》里，存在真正的江湖关系网，这个网并不是简简单单的由玩家自己来构建，玩家和玩家之间的互动，而是使所有人，包括玩家身边数量庞大的NPC，都在这个江湖关系网中扮演着重要的角色，他们有自己的感情和判断，互相之间也存在各种关系。

玩家要是还按照其他游戏那样对NPC不问青红皂白的打打杀杀，那样只会给自己增加无数的仇家，也会让自己在武林中的声望大减，并且更为严重的是，玩家也许会自己切断掉某个重要关系网上关键的一环，导致后续任务无法完成，或者技能无法学习，甚至遭致某个团伙的追杀，这使玩家就在游戏中体验到了一种完全崭新的游戏乐趣。当然，对野外的哪些强盗、山贼玩家还是可以放心狠K的，"招呼"他们是为民除害，呵呵。



独门武功，打造一代至尊

为了真实体验武侠的感觉，《至尊》完全独创的大胆采用了一种全新的武功系统：通过打击NPC的不同部位，从而组合出武功大招，增加打击力。这个创意在网络游戏中还是第一次采用，但实际上现实生活中的武功招数，也是通过对对手不同部位的攻击，来形成自己的武功招数。这样的系统，让整个战斗系统成为了一种充满乐趣的体验，灵活运用鼠标和键盘，玩家在网络游戏里也能充分享受格斗游戏的快感。而且整个武功招数的设计，在名称和动作上都是严格参考了中国新派武侠小说，绝不会出现那种以武功招数之名，行奇幻魔法之实的情况。



在《至尊》里，一共有秘传绝技"九阴白骨爪"和"独孤剑法"在内的119个大招的武功系统，武功招数之间也是相生相克，至强至刚的武功威力巨大，但不见得是至阴至柔的武功对手。玩家可以灵活根据对手的武功招数来选择自己的招式，正所谓"见招拆招"，武林高手也莫过于此。

保家卫国，人人有责

《至尊》设计在一个动荡的乱世，自然也要面对国仇家恨。游戏里玩家要参与到保家卫国的壮烈战斗中去。不过和其他网游不同的是，《至尊》的城战系统不在是变相的"乱战"，玩家也不再只有PK一条出路，从而为各种层次的玩家设计了多种不同的玩法。高级玩家可以冲锋陷阵，低级玩家也能摇旗呐喊，为自己的展示鼓气助威，增加己方的战斗能力。

综合而言，《至尊》不是一个最好的网络游戏，但它是一个颇具特色的游戏，也将是一个值得我们持续关注的国产网游。■

当《传奇3》的FANS在各资讯网站搜寻着《传奇3》最新版本的蛛丝马迹时，游戏开发商给了我们一个惊喜，没有人会想到，那些在网站上公布的诸如地图变动、技能增加的说明，会是一款全新游戏的组成部分。也正因为如此，当《传奇3G》出现在我们面前的时候，玩家依然用对待一个更新版的态度来面对它，事实证明，这种态度是错误的。

"G"是英文"新一代"（Generation）的意思。作为"传奇"系列中国化革新的新一代产物，《传奇3G》在3个方面上超越了所有"传奇"系列前作。游戏开发商在新闻发布会上如是说。

那么，超越在何处呢？纵观游戏世界，我们可以清晰的看到其中的变化。游戏几乎进行了一次大换血，所有的内容都和旧版《传奇3》有所不同，很显然，开发商所保证的80%的全新内容并没有缩水，那么，就让我们看看，游戏世界都有何变化吧。



文/斯塔克豪斯

世界观

最直接的改变来自世界格局，在旧版本中，玩家聚集的城市只有寥寥几座离高级冒险场景较近的地方，而在六面神石的概念推广之后，凭借便利的交通，诸如边境城市这样的新手城市变得荒无人烟。而在《传奇3G》中，开发商对整个世界地图进行大规模的重组和删除，取消、合并了一些偏僻城市，并且将各练级点按照一定的顺序排布在新城市周围。潘夜村、比奇村、失乐园村庄成为3个职业的出生城市，同时取消了六面神石的设置，虽然对玩家行动有所影响，但是对于保持各城市最大的利用率却有不小的帮助。



畅快淋漓的新攻城战



事实上，在每组服务器里，沙城的争夺几乎处在白炙化的状态，而一个行会在获得沙巴克城池较长时间之后，就会获得其他行会无法比拟的优势——巨大的金钱收入和慕名而来的行会成员，而这往往导致了一家独大的情况发生。在新作中，游戏将沙漠土城攻城战开放以供玩家争夺，同时也做出了一定限制——1个行会只能拥有一座城池，这也意味着今后游戏世界两极格局的形成。作为新加入的攻城城池，沙漠土城自然拥有自己独特的设定，首先是诸玛怪物将确认会加入攻城战团中，其次是沙漠土城的归属将关系到魅影之刃的归属——很明显，这也是任务系统的一部分。

相辅相成的游戏系统



其次是新任务道具以及技能的加入，考虑到取消六面神石之后玩家往返各城市的不便，游戏取消了万事通NPC，取而代之的是任务日志。无论玩家处在何处，都可以随时打开日记，查询目前进行的任务，而伴随玩家成长的主线任务也会随着玩家能力的提高而不断变化，甚至连每日随机任务都可以在日记中查到。不仅如此，游戏还拓展了任务系统的分支，包括玩家期待已久的魅影之刃任务在内的3个任务构成了独立任务的框架，而新增加的行会任务则最大限度的激发了有实力的行会争夺城池的野心——这些奖励丰厚的行会任务只能由占领城池的行会完成。

除此之外，最值得注意的恐怕就是道具系统、技能系统与任务系统之间的联系了，由于新作中加入了一个名为"声望"的属性，4、5级技能修炼和声望值息息相关，而这些声望值则必须通过任务或者人物等级的提升来获得。同样，在增加新道具时，制作者也考虑到与任务系统的联系，魅影之刃任务就是道具系统和任务系统结合的一种尝试。

相辅相成的游戏系统



与游戏内容改变相对应的，是游戏辅助功能的进一步强化，目前已增加的辅助功能包括自动喝药，自动拣物，显示物品名称，自动换符等。此外，游戏客户端的精简和优化也是开发商自豪的一点，在对游戏贴图，底层程序代码以及游戏中怪物尸体，掉落物品遗留时间等一系列参数的全面修改之后，游戏客户端的执行效率得到了明显的提高。

至于在游戏中增加的赤兔马、彩票系统、新类型的小游戏，在此就不做一一的介绍了，如果你有兴趣，就自己到游戏世界中一探究竟吧。■

B⁻
■名称 The Story of Swordsmen ■制作 智冠北京研发中心 ■内测 2004年中旬
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 智冠电子 ■版本 中文版



互动武侠 见闻录

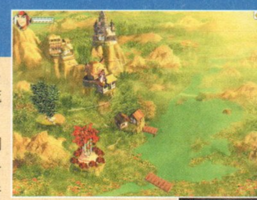


犹如石破天惊，当N-RPG忽然出现在我们面前的时候，我才忽然发现，网游与单机已经没有界限，网络游戏的一场革命已经开始了。而智冠的《互动武侠》，毫无疑问的成为了中国N-RPG的先锋。

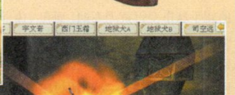
文/网先队·凌小路义行



初入武侠



一进入《互动武侠》，感觉并不新奇，和单机游戏别无二致。体验了一下教学模式，便进入游戏世界，哪知劈头就是一场生死存亡的大战，幸好认真学习了游戏操作，所以没有手忙脚乱。



《互动武侠》游戏的战斗，沿用日式RPG的踩地雷回合制战斗，以敏捷数值来判定人物出手的先后顺序。战斗方式主要分普通攻击、奥义、密技、合体技几种，特殊的人物还有“神技”。普通攻击是直接攻击敌人的手段。另外在战斗场景中会出现箱子，在打敌人的时候，敌人也会掉出一些道具，这些东西都要用普通攻击打一下才能获得。奥义是人物专属的技能，使用奥义需要集罡气，罡气的收集很简单，只要攻击别人或被别人攻击或使用密技就可以了，不同的奥义需要的罡气值也不同。奥义等级可以提升，增加威力。每个人物的奥义也不一样，要学到新的奥义，就要提升你的武器等级。因为每个人的武器都是专属的，提升它的等级，只有收集好材料，通过剧情的发展，在铁匠那里打造升级。而密技比较容易理解，相当于一般游戏的魔法。密技书在书店里就有卖，只要你的属性符合，那就尽管学吧。



网络任务

打完了敌人，大概也算知道这款游戏单机部分是怎么回事了。那么网络又是怎么回事呢？不忙，先四处逛逛。来到了一个小村庄，三三两两的NPC，到客栈打个尖吧，问问小二有什么新鲜事。嗯？怎么这么多任务？选择其中一个……竟然要从网上下载。原来这款游戏的网络部分在这里呢。

开始的任务并不复杂，无非是把某件东西交给某人。慢慢的就有些高等级的任务了，要去打一些比较强的敌人，甚至还有《浣花洗剑录》中“东海白衣人”这种档次的BOSS……做完任务后，你将从网上得到一些奖励。主要分为：网络经验值，用来升级你的网络等级，更高的等级能开启更高的任务；武侠币，用于在网上与玩家及官方交易的货币；宝物，主要分为卡片和装备。

从网上下载任务的设计，不能不说是一大创新。它使游戏脱开网络一样可以玩下去，但是对于单薄的剧情来说，从网上下载任务更吸引人。当然，游戏任务的重复度与网络等级有直接关系，网络等级较低的时候，任务的重复性较高。











玩家互动





既然叫《互动武侠》，总不能当单机玩吧，那游戏的"互动"体现在什么地方呢？且听我慢慢道来。

其实在一般的网络游戏中，玩家与玩家的交流，无非就是三种：联手、交易、PK。《互动武侠》中，交易与PK两种，已经做的比较完善了。

游戏中，有个玩家集结的小镇子，在这里可以张榜交易物品，甚至练摊。张榜交易其实就是把物品定好价格寄放在NPC那里，等着别人来买。练摊就是自己摆摊等人来买。这两种方式都比较公正，从根本上杜绝了骗子问题。

PK可是这部游戏中的重头大戏了。《互动武侠》的PK方式，用的是卡片对战。通过任务，得到各种各样的卡片，组成套牌。对战方法类似于"万智牌"，要想卡片对战玩的得心应手，可不是件容易的事噢，恐怕够你动脑子研究个十天半个月的了。



偶遇坎坷

游戏里的物品多种多样，有很多物品是可以从任务中得到的。最重要的是卡片。卡片与游戏有一定的针对性，某个任务差不多就对应着哪张卡片。可是物品就不同了，包括某些任务物品，如果你在游戏里找不到，就只能通过任务来拿了。笔者的一个任务中，需要的某些东西在游戏里只能找到一部分，后来狂做了数小时任务才又弄齐了余下的部分。（难道是传说中的人品问题？）









不能作弊

《互动武侠》作为一次技术尝试，确实很新颖，并且很巧妙的杜绝了外挂和修改，给众多网游运营商带来了新的思路。对于目前网游世界普遍存在的作弊和外挂，N-RPG模式虽然是基于单机游戏，按道理说是比较容易修改客户端内容的。但是，由于《互动武侠》的一些任务和玩家名望等级排名等等数据都存放在服务器端，所以在客户端的修改也是无效的。当然，百密一疏的情况也是有可能的，笔者试着用"金山游侠"对游戏进行修改，虽然并不稳定，对游戏总体影响也不大，但也成功过。等级高的人更容易解决游戏里的任务，得到更多的卡片，在短时间内会造成一些不平衡。看来游戏这方面，还是要进一步加强。

小麻烦和大努力

这款游戏因为可以作为单机版来玩，所以在网络上应该没有很多的问题，但是笔者还是遇到了一点小麻烦。某次下载任务中途取消，结果系统默认任务已接却又没有下完整，想取消都取消不了。最后只好求救GM，退出游戏又重进，再取消任务，这才得以解决。

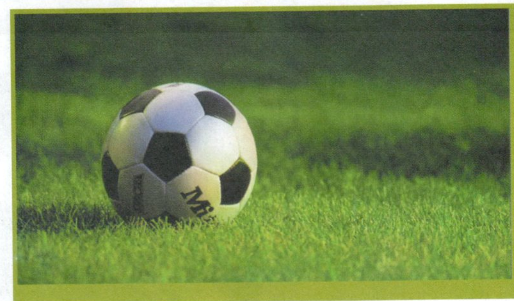
虽然《互动武侠》为玩家提供互动的条件非常不错，但是真正要做到互动，还是要花大力来宣传的。比如聊天室，现在很少有人光顾，或许是大家都忙于解任务和练级，而无暇顾及其他吧。卡片对战是个很新颖的玩法，但是因为难度较高，懒一点的人都不想去玩——反正不懂卡片对战，游戏一样玩。对于互动的概念，笔者还希望游戏公司能够在"联手解任务"这个环节上加强，使这款游戏可以真正发挥出网络结合单机游戏的优势来。

《互动武侠》作为N-RPG的先行者，我们祝愿《互动武侠》一路走好。■



B

■名称 CMOL ■制作 瑞典 ManagerZone ■上市 2004年7月
■类型 网络模拟经营〖MMOST〗 ■代理 新大陆 ■版本 中文版



足球经理在线

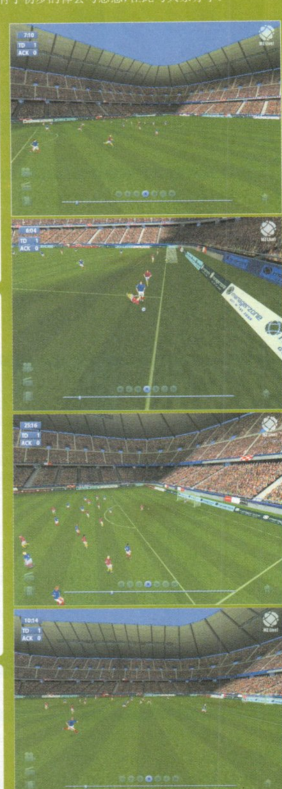
作为一个球迷，这个夏天是幸福的，因为有欧洲杯这样的饕餮大餐。作为一个游戏迷，这个夏天是幸运的，因为有多款优秀的游戏出品。如果正巧你是一个球迷+游戏迷，那么祝贺你，这个夏天对于你而言将是完美的，只因为它——《足球经理在线》。

在引进中国之前，这款游戏的国际版早已风靡整个欧美，而经过PLAYGM网站与新大陆网科公司的全面汉化和进一步改进，这款完全本土化的网络游戏，终于呈现在了中国玩家的面前。虽然游戏目前还未展开公开测试，但通过对国际版的试玩以及近日官方公布的部分游戏截图，笔者还是对于这款游戏有了初步的体会与感想，在此与大家分享。

强大的连线功能

相信不少玩家之前尝试过其他各种足球经理游戏，比如著名的CM系列和EA出品的多款足球经理游戏等等，可以预见的是，《足球经理在线》较之前出品的这些游戏，就各方面而言，都会有很大的区别甚至飞跃。

首先自然是网络连线对战方面。长久以来，足球经理游戏一直是作为单机游戏存在于世的，既便是后来的CM系列在联机对战功能上做得相当完善，但这样的联机也是要建立在参赛各方都必须同时在线并且必须共同坚持到比赛结束的基础上，与传统意义上我们熟知的online还是有着本质上的区别。这样的联机局限性比较大，对玩家投入游戏的时间要求很高，众多忙碌于工作学习中的玩友都因此无法尽情享受所谓"与人对战"的快感。当然从现在开始，我们就不会再有这样的遗憾了，从《足球经理在线》的名字中大家就可以探出一些端倪。这款游戏是真正意义上的网络游戏，与大家熟悉的其他online游戏一样，玩家可以随时上线游戏，不用担心因为自己时间上的冲突而缺席任何一场联赛大战失去积分或是一场商业谈判错过球星。可以在任何时候尽情享受与全国各地优秀足球经理之间的强强对话。



经营理念的完美运用



关于游戏本身，就有更多的新鲜和惊喜等待着你。也许你已经厌倦了普通的足球经理游戏模式，只能作一些排兵布阵和买卖球员的工作，也许对于更多的俱乐部事务你还有自己独到的想法，在《足球经理在线》中，身为球队的Manager，你所要做的事情就不再是以往那么简单和平凡了。联赛初期玩家可以自己为心爱的球队设计主客场的战袍，也要为球队寻找赞助商以获得资金发展而到处奔波。听说在《足球经理在线》的中文版里，一些本土知名企业，如体坛周报和联想电脑等都将出现在赞助商的名单之内。此外，你还需要时刻关注俱乐部每一处硬件和软件上的发展，大到体育场整体建设，小到周边地区商铺招租。这一切将完全取决于玩家的经营理念，是作切尔西似的一掷千金还是借鉴阿贾克斯模式的循序渐进，相信每个人都各有所好。有意思的是，每一个球场工程项目你都能通过电脑提供的虚拟图展看到它的进程，自己亲眼看着一块平地打下第一根桩，最终成为世人瞩目的足坛圣殿，心情肯定是不言而喻的吧！不过要想把自己的俱乐部建设成为豪门兵团，远远没有这么简单，游戏中还有很多层出不穷的突发事件要你来面对处理，到了那时候也许才能真正体会到一个经理人的辛酸。

全新联赛机制精彩纷呈

联赛机制是一款足球经理游戏的根本所在，本作中，将呈现给大家一种全新的全国联赛模式。具体而言，游戏中的联赛将由全中国各个省市级的地区联赛先期构成，然后在每个省市的地区联赛中选拔出类拔萃的精英球队，参加全国超级联赛。作为游戏中顶级赛事，全国超级联赛将会成为每一个玩家梦寐以求而为止奋斗不息的目标。当然和现实中一样，逆水行舟不进则退，全国联赛将有完善的升降级制度，分成超级、甲A、甲B和甲C四个级别，各级联赛垫底的若干球队将不得不黯然退出最强者的竞争，卧薪尝胆冀望卷土重来。而在各个豪门队伍的群雄逐鹿之后最终将会有16支球队晋级顶级联赛决赛，展开主客场双循环的厮杀，决出优胜，捧起CMOL的冠军奖杯。根据官方消息，为了增强每个玩家的兴趣和斗志，排名靠前的球队经理都将得到丰厚的奖金，甚至有机会亲赴欧洲大陆观赏五大联赛的精彩赛事！



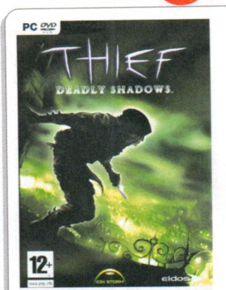
我们相信《足球经理在线》作为第一款进入中国的网络在线足球游戏，留给大家的悬念和期待将会是前所未有的，更多的惊喜可能都要等到它揭开神秘面纱的那一刻起才能被我们一一发掘。这样一款新兴的游戏及其平台，必将在中国的游戏界掀起新的热潮。让我们大叫一声吧：Ole~！■



近年来，动作游戏传统的流畅和爽快特性似乎已经被人们发挥到了极至。在现今电脑技术和制作者创意的局限之下，人们似乎已经难以表现出更大规模的战斗场面，或是设计出更具挑战又充满想象力的跳跃考验，于是更多的制作者将目光放在了秘密行动的主题上。自1987年小岛秀夫首此创造了强调潜入的《燃烧战车》(Metal Gear)以来，潜入游戏一直没有得到人们的重视，直到1998年，随着电脑技术的发展，PS版《合金装备》(Metal Gear Solid)的推出才真正为潜入游戏奠定了创作的基础。当然以上所说的作品都是游戏机平台的经典，同年，家用电脑平台上也出现了第一款以秘密行动为主题的作品《神偷：暗黑计划》(Thief:The Dark Project)，这同样是划时代的创新。

首代《神偷》的出现引起了人们的广泛关注，游戏采用了当时流行的主视角，首次引入了借助阴影效果潜入的游戏方式，这也成为了“神偷”系列标志性的游戏色的代表人物，而作为潜入鼻祖的偷盗大师加瑞特竟然渐渐被人们遗忘。幸好延期5年的《神偷Ⅲ死亡阴影》(Thief:Deadly Shadows)及时在今年上市了。

《死亡阴影》从各个角度看，都更象是“细胞分裂”的翻版。在保持原有主视角的同时，新增的第三人称视角赋予了加瑞特更多表演的机会。如同山姆一样，他将在每一个阴暗的角落中穿行，守候着自己的猎物，唯一不同的是，加瑞特没敢在头上顶着三个黄色灯泡还能不为人所察觉。本作中阴影的表现和作用再次得到了加强。在画面质量提升的基础上，动态光源的使用，使阴影的表现显得更为柔和自然，你可以通过画面更直观地寻找合适的躲避地点，而每一个黑暗的躲避地点可以说几乎是绝对安全的。为了更顺利地潜入，制造阴影也是常用的手段，相比山姆充足的弹药，加瑞特则需要慎重从事，水箭可是要花钱购买的。在角色定位上，神偷当然不能等同于特种兵，这便意味着加瑞特与山姆的作战方式将有所不同。每一次偷盗行动并不会有更多的实施可



Thief: Deadly Shadows

出品公司：Ion Storm/Eidos
国内发行：空间互动
发行版本：英文版 3CD / WinALL
游戏类型：动作〖AC〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D/EAX
多人游戏：不支持
控制方式：键盘、鼠标、手柄
出品日期：2004.5
官方网站：www.thief3.com/

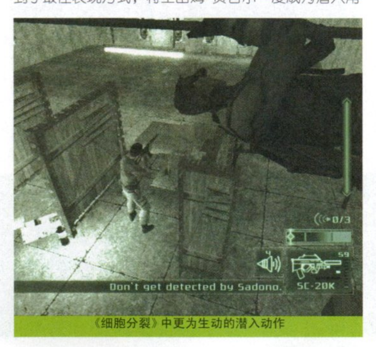
最低配置：PIV 1.5GHz/256MB、64MB显存、3GB硬盘
推荐配置：PIV 2.0GHz/512MB、128MB显存

影 | 神偷Ⅲ致命阴影 Thief: Deadly Shadows

阴影价值的充分体现为游戏带来了更贴近真实的潜入感觉，而由此忽略的动作游戏快感似乎已足够使此种游戏可以单独分类定义为动作战术型。

用水箭制造阴影是惯用的手段

特性。随着潜入游戏设计的逐渐成熟，主视角开始暴露出它的弊端，狭窄的视角不利于潜入者观察周围环境；不便的操作又使得潜入者在面对突发事件时手忙脚乱；在视觉效果方面，主视角难以表现细腻的人物动作，因此在游戏观赏性上又大打折扣。2002年《细胞分裂》(Tom Clancy's Splinter Cell)的出现为秘密行动游戏找到了最佳表现方式，特工山姆·费舍尔一度成为潜入角



《细胞分裂》中更为生动的潜入动作

能，至少你不能将偷窃演变为一次蛮横的持械抢劫(游戏任务会有所限制)，秘密行动的意义便由此进一步得到了加强。

单从游戏方式上来看，“神偷”与“细胞分裂”当属一种类型，而这两款作品又与“合金装备”有着本质的区别，这种创作风格的差异同样可以归结于东西方理念的不同。“合金装备”代表着一种日式的创作思路，如果各位曾体验过PS平台忍者游戏代表作“天诛”，那么应该对这种设计思路一定有深刻的理解。日式作品中强调的是一种快节奏，无反抗的击倒或闪避，而隐藏并不是游戏的关键。相对而言，“神偷”和“细胞分裂”则在强调一种狩猎式的快感，行动之前你需要更多耐心地秘密观察，司机而动，由此阴影的价值便得到了充分的体现。游戏提供给玩家诸多绝对安全的地点，认真观察敌人和周围环境，设计完美的行动方案，最终才付诸实施。综上可以发现，日式作品更贴近传统动作游戏的精髓，快速反应应对突发事件，玩家享受到更多的是惊险和刺激；相反，欧美潜入作品则似乎完全抛弃了传统动作游戏乐趣的根源，你可能发现这更接近于策略作品，战术实施才是玩家享受的乐趣所在。■(文/雪月)



■《合金装备》中更进一步考验快速反应的VR任务



■《天诛》华丽的忍杀表演





■极为类似的潜入行动

变味的泡菜 | 科隆 Corum

韩国游戏产品曾经给过我们惊喜，随着时间的增长，玩家的品味越来越高，简单的游戏模式已经远远不能满足玩家的喜好了。



科隆

出品公司	eSoftnet
国内发行	久游网
发行版本	中文/WinALL
游戏类型	网络角色扮演〖MMORPG〗
3D加速卡	支持
3D声效卡	支持
多人游戏	支持
控制方式	键盘、鼠标
出品日期	2004年8月
官方网站	corum.9you.com
最低配置	PIII 600MHz/128MB、32MB显存
推荐配置	PIII 933MHz/256Mb、Geforce4 Ti4200







量产泡菜与韩国包装

说实话，现在的网络游戏真的是越来越没意思了，尽管大多有着越发华丽的外表，却无值得咀嚼的内容，大部分游戏所号称的新意，都是换汤不换药，拿着新瓶子捣鼓捣鼓陈年卖剩下的老酒，在光鲜靓丽的画面之下，包裹的还是打怪、升级、暴装备等等的“韩式套餐”，如此这般出一部两部游戏还好说，10 部 20 部甚至 100 部这样的游戏，就难免会成为食之无味弃之可惜的鸡肋了。

当然，并不是说韩国游戏模式没有可取之处，毕竟与有着悠久游戏制作历史的欧美游戏公司，和有着奇思妙想的日本游戏开发公司相比，技术和创意都有欠缺的韩国网络游戏业，在短短数年之间能取得如此辉煌的成绩，已经是一个奇迹。

我曾经与一位业内朋友探讨过此事，他说，因为创意这个东西，说起来容易做起来难，而在当今的速食时代，作什么事都要讲求快速收益，一味只追求创新反而会成为游戏创收的障碍，更何况有创意的东西也不是一时半刻就能作得出来的。韩国人很聪明，他们知道把握强大的市场先机，韩式套餐在中国这个大市场中，还是对了口味的，即使它被许多玩家戏谑的称为“泡菜”，也还是难以掩盖这种：练级——升级——打宝——PK——盟战的“泡菜模式”的成功。当然，有一必然有二，只要有一次成功，那么流水线化生产就会随之而来。

对于韩国游戏制作者来说，攻克技术难关比之寻找游戏创意要更容易实现。与其在游戏内涵上浪费时间，倒不如把包装和服务作到位，只要把画面、音效、故事背景这些东西一变，玩家就会觉得换了个新世界，只要是形式简单、追求战斗快感的网游，就足以满足他们最初最简单的游戏需求了。如此一来也可以缩短研发周期和研发成本，时间见效快，收益显著。这也就可以解释为什么现在会出现这么多标榜精美游戏画面和 3D 技术的量产“泡菜”了，它们在单薄的创新之上，用迷倒众生的面孔，掩饰着内心的空虚。

反思和转型中的 eSoftnet

可是，纵使是名产泡菜也一样有吃腻的时候。事实证明，越来越多玩家对新产品的无动于衷，已经为韩国游戏制作者敲响了警钟。当一种开发模式走入周而复始的死循环时，不思进取的量产泡菜终有一天会遭到玩家的排斥。所幸，这个危机已经被韩国游戏开发者们意识到了。我们可以从目前的一些全新游戏类型的产品看到，他们正在做着改变“泡菜”模式的尝试。

《科隆》的开发公司 eSoftnet，早在国内享有很高的声誉，他们开发的产品如《龙族》、《美丽世界》都因内容的新颖丰富而受到玩家喜爱。提到《龙族》相信绝大多数资深玩家都不会陌生，当年气势恢弘的国战系统与细腻的游戏画面受到了玩家们的一直称赞。而《美丽世界》的诞生，也给时尚青年们开辟了一条通往虚拟都市的道路。可以说，在当今这个网游产业急速扩张的浮躁年代，eSoftnet 始终没有改变他们的创新游戏概念的设计思路，并且将之坚持了许多年。《科隆》的诞生，就是很好的例证。

变味的泡菜：全新的《科隆》

《科隆》究竟有什么内容可以引以为傲呢？首先是风格迥异的地下城冒险，游戏设计者们妙想天开的在《科隆》中加入了独特的地下城系统，引入了地下城攻防和经营的概念，通过生产和经营或是掠夺，占有地城越多，主城的规模也就越庞大，但是随着战火的蔓延，资源的消耗也是巨大的，有时候兴师动众打下一个地下城，却是满目沧痍，需要高额的费用来修缮，战争反而得不偿失。这一切对玩家而言，都是相当有趣的游戏挑战。其次，一个震撼人心的国战系统——跨服务器万人大国战，首次在《科隆》中亮相。它让不同服务器间的玩家可以在一个更大的舞台上展开骁勇搏杀！还记得当年《龙族》国战的辉煌吗，那只是一个服务器的成就，而这次，你将与来自不同服务器的玩家们在同一个舞台上挥洒热血与激情，为游戏中多达 3000 余个的，大大小小风格各异的地下城和地下城出产的资源，而奋勇搏杀！

我们一直在网络游戏的世界倘佯，韩国游戏产品曾经给过我们惊喜，随着时间的增长，玩家的品味越来越高，简单的游戏模式已经远远不能满足玩家的喜好了。而游戏制作者们也在殚精竭虑寻找一个全新的游戏模式，让玩家再度为这个网络游戏世界而感动。今天我们看到了《科隆》，这个让人惊喜的游戏，也许它还没有完全脱离韩国游戏的桎梏，但是，相信它会是一款与众不同的游戏。“泡菜”一词在玩家的频繁咀嚼中已经包含了贬义，在这里借“变味的泡菜”之称呼，希望可以让这种席间小吃得以翻身吧。■





国战的精髓 | 神话 R.Y.L Risk Your Life

人族或兽族是永远不能通过正常方式会面的，他们是天生的敌人。玩家别无选择的，要么支持这边，要么支持那边。

说起《神话》，从内测以来 100 多天的日子里笔者伴随它走过了风风雨雨，其中有欢笑、有痛苦、有被人 PK 的郁闷、有苟且偷生的侥幸，更有在游戏之中结识的玩伴！不过，所有这些感受与《神话》中的国战相比，都显得那么渺小，可以说这款游戏真正给人以黏着力的就是它的国战系统。

早在《神话》推出之前，“国战”这种大规模群体对抗的游戏模式便已经存在于几乎所有的网络游戏之中，可以说这是一种非常流行的 PK 形式，最典型的特征是参战双方可以为自由人身份，但必须拥有对立的信仰——国家不同或种族相异。玩家在选择进入游戏时，就已天生被划分为两个或多个阵营，你要么支持这边，要么支持那边，否则就无法进行游戏。当然如果你是反战派，也可以拒绝参加国战，通常情况下，网游中都有专门为国战准备的场地——一个堡垒似的攻防场地或是一张空旷的国战地图，它们是为那些渴望体会厮杀快感的玩家们准备的，而中立玩家则可以选择不参与其中的争斗。

在国战之中，玩家的等级是一个重要因素，但绝对不是决定的因素，指挥者的才能，参与者的英勇无畏，都在国战中发挥着重要的作用。不过国战，并不是个人英雄主义的世界，它需要更多人的参与，需要玩家们能够有一种前仆后继的精神，在这残酷的竞技中，为荣誉而战，为兄弟而战，或是为了爱情……无情的战场上，或许隐藏着多情的一面，这不但是现实战争中独特的风景，在网络游戏中，它绽放得更加美丽。

这就是国战，最激烈最直接的恩怨情仇体现，它使游戏中的玩家与玩家之间很自然的形成了敌对情绪，这样的情绪也使国战时刻不停的进行着。而对于相同阵营的玩家而言，国战是荣誉也是快乐，它使玩家从中感受到了一种集体的归属感，一种为了自己的理想而献身的崇高，一种为了达到最终的目标不惜牺牲生命的勇气，一种似乎已经离我们很远的奉献精神。但是反之又想，原本两个不相识的人又何至于在游戏中因阵营的对立而变成了仇人？原本的朋友何至于因国战而大打出手？原本可以成为恋人的人因为身份的不同而成了罗密欧与茱莉叶？这就是国战，游戏里的国战，却让所有人都当真。

当然，一款游戏中的国战能否吸引人，还要看这个游戏设计得是否平衡。比如有些不合格的网游，空谈国战但是应者寥寥，虽然拥有国战的所有原材料，却不能做出一道符合玩家口味的大餐。究其原因，最要命的是职业能力不平衡，在国战中出现了绝对强的人物，从而导致不能展现集体优势，例如《使命》中法师的无敌炮火覆盖使其他职业相形见绌，国战变成了一个或几个人的游戏，当然就没什么意思了；第二是参与国战的复杂程度过高，对玩家角色的限制过多，导致集体行为变成了个体行为，例如《骑士》的国战地图有很高的等级限制，阻碍了玩家的观摩和参与；第三是敷衍，把国战当成一个无差别 PK 的场所，而没有为其设计出一套完整的奖惩制度，不能吸引玩家投身其中，或是无法形成荣辱意识，使玩家对待国战的态度就象在逛公园——只要等级够，随便什么时间想到国战地图中玩玩都可以，反正进去了发现打不过再跑出来就是。这样的国战，可以说是彻底失败的设计，根本没有存在的必要。而以上三点，已经在众多网游中暴露无疑。

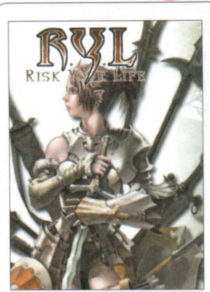
究竟什么样的国战才是合格的？国战的精髓到底在哪里？

回顾笔者这些年来的游戏体验，有些经典网络游戏中的国战场面都给我留下了深刻的印象，而且从中获得的乐趣与感受也是绝然不同的。例如《龙族》，例如《天堂》，例如《魔剑》……它们都让我在游戏中体验到了战争的残酷与真实，但是不同的游戏，其特色也是孑然不同的。当然，一些网游的出色设计在《神话》中也被贯彻了下来，并且得以衍生。我们不妨来看看《神话》中的国战。

游戏中，玩家出生时就具有了派别的特征——人族或兽族是永远不能通过正常方式会面的，他们是天生的敌人。除非玩家加入反战工会，否则战斗就是人与兽都难以摆脱的宿命。这与普通的敌对概念还有区别，玩家若选择了人类，那么在游戏中，除了怪物之外你还可以把所有兽族玩家都当成顶着一个怪异名字的怪物来攻击，并且可以从他们身上得到经验和金钱，当然对于兽族玩家而言，人族的玩家一样可以成为他们的猎物。怎么样，这种设置够特别了吧。试想想，经常被异族如此欺凌，谁能不挑起反抗异族的国战大旗呢！为了荣誉，为了信仰，为了家园，为了兄弟、姐妹、爱人和朋友……战争的意义就在于此——为了生存！

当然，《神话》的游戏特色不仅仅只有国战这么一点，但是有玩家的地方必然存在对抗，有国战的游戏就必然会成为众人的焦点，在游戏的诸多特点之中，国战显然是占据了其中最醒目位置的一个！■

（文／绯红之篇）



神话R.Y.L

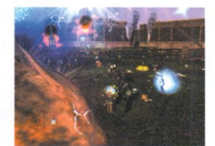
出品公司：全球欢乐
国内发行：聚友网络
发行版本：中文/WinALL
游戏类型：网络角色扮演〖MMORPG〗
3D加速卡：支持
3D声效卡：支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.7
官方网站：www.ryl.com.cn
最低配置：PIII400MHz / 128MB、GeForce2显卡、1.1GB硬盘
推荐配置：PIII 866MHz / 256MB、GeForce2 MX400、1.2GB硬盘



《龙族》，游戏职业的丰富和平衡设定，使团队竞技充满了技巧和乐趣，而国战则使这种团队 PK 变得更加刺激，每当一场激烈的国战在进行时，系统都会在全国通报战争情况，每个为战争贡献力量的人或公会，都将受到国家的表彰，这样的国战才是最贴近现实的。



《天堂》，由单一公会控制城堡管理权而衍生的大规模国战，虽然没有国家或种族的强烈对立，但却有着公会利益的激烈冲突。游戏激发了玩家异常强烈的占有欲望，在财富的诱惑下，战争变得更加残酷，也更加真实，正是在这种欲望的刺激下，网络游戏史上拉开了超大规模战争的序幕。



《魔剑》，国战的精髓就在于真实，全 3D 画面的应用使战争场景更宏大更深入人心，当然，游戏设定上的残酷，也使整场战争变成了巨大的消耗战，最后就只剩下了穷兵黩武。



你已经拥有了PC，你也在尽兴的玩着游戏、网聊冲浪、欣赏着线上影音……
但你的PC真的发挥了所有能力？

你的PS2、XBOX、NGC游戏机已经入手很久，你最喜欢的游戏依然让你痴迷……
然而它们真的只是一部游戏机？或者还有它们的制造者尚不希望你掌控的力量？

掌上游戏机、手机以及掌上电脑，已经成为你的随身伙伴。
但它们的功效也许仅仅发挥了一半不到。

这里的话题，不是推销这些大家早已耳熟能详的玩物，也不是展望未来的梦幻游戏世界。
这里将要讲述的，就是如何运用的你PC，统领你身边尚未得到探索和征服的玩家帝国，
将他们不想让你知道的，以及你没有意识到的，游戏能力，彻底解放。

玩☆硬◇的◎
游戏机台总动员2K4

让我们揭示一个不常为人所知的小秘密，来作为我们拓展游戏帝国的第一站。

不是秘密的秘密：将你的 PC 影像直送 HDTV

还记得你最后一次嫌电脑屏幕太小是在多少年前吗?从 14 寸球面显示器到 15 寸直角平面，然后是 17 寸纯平显示器的全面普及。今天，更薄更轻巧的液晶显示器，也如同任何时候都会压榨你的消费预算的“魅力产品”一样，令人渴望却又不得不精打细算。

然而你家中那部紧跟影音时尚的 34 英寸 HDTV Ready 的高清彩电，却早已具备直接接收你的 PC 输出的高品质影像的潜能。

传统方案：显卡视频输出

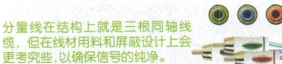
附有同轴复合端子或 S-Video 端子的中高端显卡已经很常见，通过这些视频输出端子可将图像信号直接输出到普通电视上。通常这种连接方式只支持 640×480 分辨率或 800×600 分辨率，但这两种模拟信号传送规格都无法充分保证图像的色彩还原，更不要说图像的清晰锐利了。由于实用性不强，显卡上的这些输出端子往往只能沦为摆设。

代价方案：VGA- 色差转换

分量视频信号是将色彩分解为三原色（绿、蓝、红），分别用三根独立的同轴线缆进行传输，相比复合端子和 S 端子来说，它可以展现更明亮、更精确的色彩和更细微的画面细节，有一些专门的视频设备支持 VGA 信号转换为高规格的分量视频信号，因此它也成为高规格 DVD 播放机和高清晰度电视（HDTV）的完美影像信号联接方案。目前市面上可以买到品质及功能各异的 VGA- 色差转换盒产品，价格从数百元到数千元不等。

值得一提的是，所谓专用色差线在市面上价格也高达数十元甚至数百元一根，其实它从根本上来说就是三根同轴线缆，其每一根的构造原理都与有线电视线缆、复合视频线缆甚至立体声音频线中一根都完全一样——内芯传送信号，外面包裹着绝缘材料、金属屏蔽网和外线套。需要应急的时候这些线缆都可以充当临时的分量信号线，只要三种颜色的对应信号端子对应连接即可。当然，优质的信号自然需要用料更讲究、屏蔽更出色的线材，这属于发烧话题，暂且按下不表。

网上售价 400 多元的自制 VGA- 色差转换盒，能够满足特定条件的逐行色差转换输出。



分量线在结构上就是三根同轴线缆，但在线材用料和屏蔽设计上会更考究些，以确保信号的纯净。

免费方案：ATI 的秘密武器

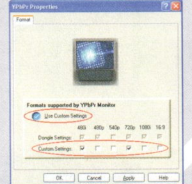
ATI 在国外有一种“HDTV Component Video Adapter”色差输出适配器，当它接在 Radeon8500 系列以上各型 ATI 显卡的 DVI（或经过 DVI 转换的 VGA）接口上后，在显卡的显示属性窗口即可激活逐行分量视频（YPbPr）输出，适配器售价 29 美元。

这么一个小东西里到底有什么秘密？如果是很复杂的器件，29 美元似乎又太“便宜”。熟悉各种电脑转接件的玩家可能会猜想到，其中也许只是某些线路的转接，并以高低电平信号来激活显卡驱动的相关功能而已。

有玩家研究之后发现，只要进入 WinXP 系统 HKEY_LOCAL_MACHINE\HARDWARE\DEVICEMAP\VIDEO 注册表项下，根据 \Device\Video0 注册项对应的数据数值，就可以找到当前显卡设备参数存放的路径。然后在在此参数项中添加如下键值：

```
HDTVRULE_HDTVCONNECTED =1
HDTVRULE_HDTVGDOENABLE =1
HDTVRULE_HDTVSIGNALFORMAT =1
```

并添加 DAL_CVDeviceData 键值指定电视机所支持的视频规格，原本显示属性中灰色的 YPbPr 输出设备就被启用了！



ATI 的“神奇”色差输出适配器，通过软件修改方式也可开启相应的功能。

技术真相

制作一根 VGA- 色差转接线，比想象中要简单得多。我们先看看标准 VGA 接口的针脚规格：

1 R 信号
2 G 信号
3 B 信号
4 空
5 空
6 地(R)
7 地(G)
8 地(B)
9 空
10 地
11 空
12 空
13 行同步(或复合同步)
14 场同步
15 空

D-SUB15 VGA 接口针脚信号

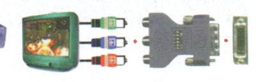
只需要从电子市场买一个 VGA 接头（D-SUB15 针公头）、三个莲花插头（RCA 插头）和一根有屏蔽网的同轴线（长度足够分为相等的三段，线的直径不要太粗以免无法一起穿入 VGA 接口盒盖中），将三根同轴线剥出内芯和外屏蔽网，其中一头与 VGA 接口焊接（标为红色信号线的内芯焊 1 脚、外网焊 6 脚，标为绿色信号线的内芯焊 2 脚、外网焊 7 脚，标为蓝色信号线的内芯焊 3 脚、外网焊 8 脚），另一头分别焊接到三个莲花插头，这样就完成了 VGA- 色差的转接线的制作。并可用于修改过注册表后的 ATI 显卡系统直接输出色差信号。

那么，其他显卡是否有可能输出色差信号呢？既然市面上存在这 VGA- 色差的转换器，那么 VGA 输出信号中一定加载着相关的信号。没错，要正常显示视频图像，行同步信号和场同步信号是非常重要的，如上三个信号线的转接线，只适合内部处理过行同步信号和场同步信号的 ATI 新一代的显卡。



VGA- 色差五信号转接线成品，根据线材不同，市售价格 35 至百元左右，图示 BNC 接口可用于专业显示器接口，另有 BNC-RCA 转换头用于 SONY 高端彩电的 RCA 插座。其制作方法非常简单，DIY 的材料也非常容易找到。

对于普通显卡的 VGA 输出，可以如上方法将额外两根信号线的内芯焊接到到 VGA 的第 13、14 脚，另一头分别焊接到莲花插头。这样一根五信号线的“怪物”，正是用于专业显示器的 5 口 BNC 连接方式，或拥有行频 / 帧频端口的 SONY HR/HZ 系列高端彩色电视。在这种显示设备支持下，任何 PC 显卡都可以凭借这样简单的转接线，直接与 HDTV 的高清晰显示亲密接触了。



为什么我们要在开始不厌其烦的解说“色差”端子？因为它代表着现代家庭影音娱乐的最高影像表现力，而当你的 PC 开始借助色差连线步入这个未曾涉足的领域，一切就开始变得不一样了……

SONY PS2

与优雅外形相称的顺畅

凭借抢先入市和传承前代产品的天时地利，PS2 吸引了大量的游戏软件厂商投入到 PS2 平台的产品开发中，业已成为新一代家用游戏系统中不争的王者。PS2 的工业设计可谓精妙，但长期以来给人的感觉是体系封闭，一般用家很难从中找到什么应用乐趣。但伴随着 PS2 网络适配器及官方硬盘的推出，特别是最新的 HDLoader 软件的研制成功，使得 PS2 的热潮再掀新高。

工具软件



□ 硬盘载入工具 HDLoader

2004 年 6 月，被称作 HDLoader 的 PS2 专用应用程序终于正式推出。在之前介绍过的为 PS2 加装硬盘的方法中，玩家能够获益的除了遥远的“PS2 在线游戏”的需要之外，最重要的就是使支持 PS2 硬盘的游戏可以将经常读取的文件载入硬盘，在游戏中得以减少 DVD 光头的读取损耗，有效延长主机寿命。但并非所有游戏都支持硬盘载入，因此那些为主机损耗而头疼的玩家还在期待新的奇迹。

HDLoader 的出现，让那些一筹莫展的 PS2 玩家着实兴奋了起来。这一款 PS2 专用的引导工具盘。它能够把 PS2 的游戏盘(不论 CD 或者 DVD 格式)以镜像的形式完整的复制到 PS2 内安装的硬盘中，之后再从硬盘运行，这样一来，除了启动时需要放入 HDLoader 的光盘之外，完全抛开了光头的读取动作。而更令人高兴的是，HDLoader 不仅支持 PS2 的原装硬盘，更能让我们使用价格更便宜、容量更大的 PC 用 IDE 接口硬盘！具体连接方法参阅本刊 2004 年 1、2 月号，再次就不再赘述了。但仍要强调的是，给 PS2 加装硬盘，一定要有原装的 PS2 网卡才可以哦。

要享受全新的 PS2 硬盘游戏体验，首先需要一张 HDLoader 光盘(通过网上订购购买正版，若是从网上找到破解后的光盘镜像自己刻盘，自然也能用…-_-)。这里我们假定各位已经将网卡、硬盘和 PS2 正确的连接在了一起，将 HDLoader 光盘放入光驱中，启动 PS2。

如果是第一次运行 HDLoader，它将会弹出一个知识产权说明，确认即可(注：HDLoader 为美版软件，所以它的确定是“X”键，取消是“O”键)，下面看到的就是 HDLoader 的主界面了。



这是已经安装过游戏的界面

左侧是当前硬盘中游戏的列表，而右边则是对应的选项，总共只有四个选项，依次是：

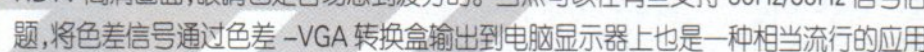
* Play　运行安装了的游戏；
* Install　安装游戏，把光盘中的 PS2 游戏拷贝到硬盘之中；
* Rename　给安装好的游戏改名；
* Remove　删除安装在硬盘上的游戏。

其中最常用的功能自然是“安装”了。当我们按下右方向键，右侧的导航会高亮显示。

然后选择第二项 Install，这时 HDLoader 会要求你退出当前的 HDLoader 光盘，并放入游戏光盘，然后为游戏命名，命名之后就开始安装了。

现在你看到的就是安装进度画面了。由于 PS2 的光驱是 CAV 模式，所以依次读取光盘的时候，会从最

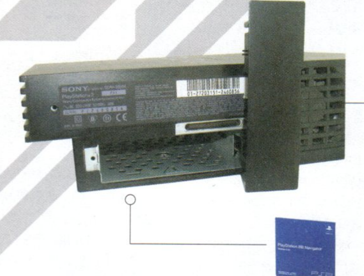
色差连接

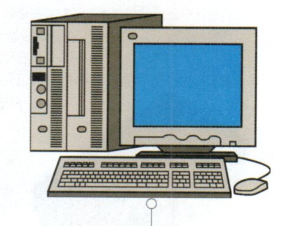


PS2 原装“影像色差连接线”对颜色和解析度的提高有显著功效，虽然售价在 200 元人民币左右，但与市面上 30 元人民币左右的组装色差线相比，五根信号线都具备更粗的线径和更好的韧性，这样可以保证更好的信号传输质量、更佳的杂讯屏蔽效果和更持久的使用性能。

要启动色差信号输出，需要进入 PS2 的系统设置画面，在视频输出模式选项上切换至色差输出。

惟一的遗憾就是，PS2 仅有极少数游戏支持逐行分量视频输出，而在玩游戏时近距离观看非逐行显示的 HDTV 高清画面，眼睛也是容易感到疲劳的。当然可以在有些支持 50Hz/60Hz 信号倍频的电视上改善这个问题，将色差信号通过色差 -VGA 转换盒输出到电脑显示器上也是一种相当流行的应用。



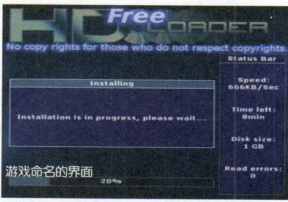


以太网连接

PS2 通过另行购买的网卡来使用以太网线或调制解决调器，并通过附带的 BB Navigator 专用软件连接互联网。目前尚没有出现可以支持 PS2 与 PC 互相通讯的支持软件。以太网卡另外一项重要作用就是配接 PS2 专用硬盘，这一功能的出现，使 PS2 走出封闭式的体系出现了曙光。



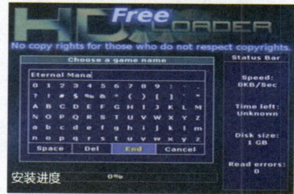
高亮的右侧导航



游戏命名的界面



安装前的提示



安装进度

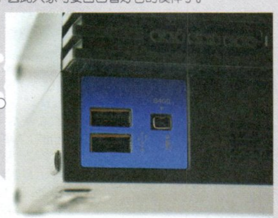


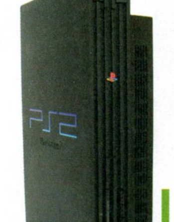


USB 连接

目前最为广大 PS2 玩家所熟悉的数据传送方式，当然其主要目的是通过 XLink 线缆实现 PS2 与 PC 的连接，并通过 PC 上的专用软件 X-Port 2 及 PS2 上的专用 AR2 软件光盘，实现 PS2 记忆卡内的存档文件与 PC 硬盘上的文件互相传输，这也意味着 PS2 玩家拥有了几乎无限的记忆卡容量，再不用为 8MB 的小小空间而破费或头疼了。

不过市面上要选购这样一条 Xlink 内核芯片的 USB 数据线并不容易，很多时候都是外形相似，但却无法正确识别。因此大家可要自己看好它的模样了。







1394 连接

PS2 最新的 50000 系列机型已经取消了前面板上的 IEEE1394 接口，这标志着最初设计使用 PS2 1394 Link Cable 连接两台 PS2 进行对战的 1394 连线已成为鸡肋。事实上，支持这种连线对战方式的游戏除了 GT3 等少数赛车游戏之外，真可谓是寥寥无几。

音效

PS2 本体即附带数字光纤输出端口，在系统设置中可以开启开启数字音频输出。早期的一些家庭音响设备可能没有数字光纤音频输入接口而仅仅采用数字同轴音频接口，这方面是有些不便。

PS2 游戏大多仅能够在游戏中使用 Dolby Pro Logic II 音频规格，只有少数游戏中支持 Dolby 数字音频规格，其中基本上都仅运用于过场影像。

低的 500KB 左右一直到最高的约 1.5MB，而读取一张完整的 DVD 大概要半个小时。如果你的 PS2 的读取速度在这个区间之中，都是正常的，但是如果数值低于 500KB(一般出现在使用 DVD±RW 的情况)，是由于光盘反射率较低造成的，在这种情形下，请立即停止使用这种光盘，否则会对 PS2 的光头寿命造成很大的影响。同时由于整个游戏安装过程中，PS2 的光驱和硬盘都在不停的工作，所以千万要注意做好主机的散热工作，避免烧机。必要时安装一个游戏之后关机 10 分钟左右再开机继续。

经过漫长的硬盘安装之后，终于可以准备开玩了。用 HDLoader 光盘重新启动，从左侧菜单中选择已安装的游戏名称，确认！

凡是用过的人都有深刻的体会，PS2 的游戏未曾如此顺畅过！人气很高的《刀魂 II》，在整个游戏过程中没有任何读取的停顿；而更多的 RPG、AVG 游戏更是让你丝毫察觉不到以往 Loading 的等待。所以 HDLoader 不仅有效地减少了光头的损耗，更能大幅度提高我们游戏时的乐趣，绝对是一举两得！

欧美玩家对其更是趋之若鹜，因为不像日本很多的游戏都带有硬盘安装选项，欧美游戏目前只有为数不多的几款游戏支持硬盘，所以对于速度的提升是绝对明显的，很多游戏根本不会让人注意到读取数据的等待时间，游戏一气呵成，痛快无比。



美版《影之心》本身不支持硬盘，用 HDLoader 安装之后变得流畅许多。

HDLoader 仅支持内置硬盘，老式 1x000 系列的 PS2 主机则因为无法安装内置硬盘而无法享受 HDLoader 带来的乐趣。另外就是美、日版的网卡与美、日、港、欧的主机通用，所以不必担心自己的港版主机不支持美版网卡之类的。

□HDLoader 副作用

第一、有些直读芯片无法使用 HDLoader，特别是著名的 M2（弥赛亚 II）。但是幸运的是有些人将 HDloader 的 CD 镜像转刻到了 DVD-R 上（因为 CD 盘在 PS2 的光驱中震动比较大），居然解决了这个问题。但是即便如此，仍然有一部分的直读不支持 HDLoader(具体型号目前不祥)。

第二、HDLoader 运行游戏时采取的是镜像的方法，就是将硬盘上的 ISO 代替系统光驱。通过 HDLoader 进入游戏之后，系统光驱会自动失效。不过作者似乎忘记了将光驱设置为休眠模式，所以即便游戏了一个小时以后，光盘还是会在光驱中转个不停。这也会对光驱自身的寿命造成一定的影响。

第三、即使你用的是原装硬盘，把支持硬盘的游戏用 HDLoader 安装到硬盘之后也无法支持原装硬盘了。所以某些需要进行数据更新的游戏便无法使用这个功能了。

第四、使用 HDLoader 安装的网络游戏将丧失联网功能，因为索尼的网络游戏有专门的验证技术以防止盗版，而安装到硬盘上就相当于拷贝了一次，所以无法联网。

另外，就是由 HDLoader 的推出而引起国内 PS2 网卡的大涨价，原本已经跌至 120 元的网卡，在 HDLoader 的热潮之后，被炒到了 250 元的高价，而到笔者撰文时为止，仍然在 220 元左右徘徊。至于何时出手，则要看各位的"忍爱"程度了。

还有其一个问题我们顺便提一下：在使用 HDLoader 之后，即便没有安装任何游戏，硬盘空间也会比标称容量小 3GB 左右，这些空间是用于保存 PS2 硬盘和 HDLoader 系统信息的，无法释放。

□HDLoader 趣谈

关于这个呼风唤雨的 HDLoader，在推出前后还真有不少趣事。首先，虽然 HDLoader 是一款商业软件，而且在发售之前被吹得神乎其神，据说还带有各种加密以防止破解盗版等等，让大多数人看了都以为必须买正版不可。但是刚刚发售的第三天，网上就出现了用 CloneCD 制作的镜像。不过这个 400 多 MB 的东西虽然可以将游戏复制到硬盘上，但是却无法运行游戏镜像，症状是一运行就死机。很明显这是由于它的软件加密造成的，但是用镜像光盘安装好的游戏再用正版 HDLoader 光盘启动却没有任何问题，所以说明 HDLoader 的加密还是有破绽的。

两天之后，HDLoader 的完全破解版出现了，这个被改名为 Free HDLoader 的程序在使用上与正版没有任何不同，就这样，100 多 MB 的 ISO 开始流传开来。一天以后，网上再次出现了精简版，只有 8MB！无论下载还是刻录都非常省时间。估计这些都是作者没有料到的吧。

不过作者没有料到的还在后面呢。在 HDLoader 的销售热潮刚刚到来，形势一片大好的时候，美国境内的很多 HDLoader 的销售网站分别接到了来自美国索尼公司的律师函，以严厉的措辞要求其停止 HDLoader 的销售，否则将以法律武器保卫索尼的利益。文中并没有说明索尼以什么理由要求他们停止销售，外界纷纷猜测是否由于 HDLoader 的上市而影响了索尼原装硬盘的销量。而事实并非如此，在国外，正版游戏是允许租赁的。而 HDLoader 的主要功能就是复制，所以很多玩家可以通过租赁的形式将游戏拿到家中复制到硬盘上，一直玩到通关。这无疑会影响 PS2 游戏软件的销量，索尼不找麻烦才怪呢。

满怀信心的作者，看到这么残酷的现实，是否还会继续开发新版的 HDLoader 呢？谁也不知道，因为从破解版出现到现在为止，作者就再也没有任何消息了。

有些失望？其实大可不必。HDLoader 虽然并不能说是相当完美，但毕竟给 PS2 的周边应用开了一个好头。

□ HDL Dump

很多程序员都受到了 HDLoader 的启发，从而开始开发相应的软件了。当中最受瞩目的自然就是 HDL Dump，这个程序作为 HDLoader 的一个补足工具存在，目前最新版本是 0.2a。实际上，HDL Dump 就是一个 DOS 下的 ISO 拷贝工具。有了它，你就可以直接将电脑硬盘上的 PS2 ISO 传给 PS2 格式的硬盘——连 HDLoader 的安装过程都给省了，进一步减少了 PS2 光头的耗损。

下面我们来看一下如何使用 HDL Dump。

HDL Dump 是一个传输软件，所以要将 ISO 传到 PS2 格式的硬盘中，还需要把硬盘从 PS2 上拆下来，等传输完毕之后，再装回 PS2。这样虽然有点麻烦，但优点是传输速度快（硬盘自然要比光盘传输率大得多），而且完全避免 PS2 光头读取耗损。

HDL Dump 有两个文件，一个是 hdl_Dump.exe，另一个是 icon.bin，他们必须保存在同一目录下，否则是无法正常工作的。关机状态下将 PS2 上用的那块硬盘装到 PC 上。装的时候一定要注意主从盘跳线的设定，否则系统是不会认这个硬盘的。

开机，进入 DOS(Windows 的 DOS 窗口也可以)，按如下命令行格式执行：

Hdl_Dump query

Query 参数的作用是查看 PS2 格式硬盘的盘符。Linux 系统下第一个硬盘叫做 hdd0，第二个硬盘叫做 hdd1，以后依此类推。若 PS2 专用硬盘挂在 PC 上 IDE2 的主盘位置就是 hdd1，后面被 HDL Dump 标注上了"Formatted PlayStation 2 HDD"，而后面的 hdd2 则是一个 U 盘。

```
Fixed drives:
  hdd0: 38162 MB
  hdd1: 38146 MB, formatted PlayStation 2 HDD
  hdd2: 7 MB
  hdd3: 39260 MB
```

硬盘查询结果，注意中间框起来的部分。

虽然游戏是 GBA SP 的第一大功能，但除了游戏，GBA 还能借助烧录卡这个玩家宝盒，从电脑上获得超乎想象的软件资源，把你的游戏掌机变为掌上娱乐小魔星！

□电子书

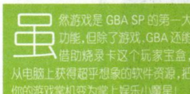
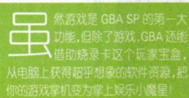
可以把网上下载的 TXT、HTML 等文件做成 GBA 版的电子书，随身携带，GBA 的电子书软件已经有很多成熟品牌了。推荐软件：图书仔（制作者：混沌星辰）。

□电子相册

把心爱 MM 的照片（JPG/BMP 等常用图形格式即可）放到 GBA 里，突然亮出来给她一个小小的惊喜~推荐软件：PICTUREBOY 1.7 版（制作者：DEVON 下载地址：nj2.onlinedown.net/down/pbv20.zip）。

□掌上电脑

在 GBA 上安装一个类似 WINDOWS 的操作系统？这不是狂想，不过这个操作系统是中文版的，只能浏览打开一些简单的文件，最好的用途是在 GBA 上打开一个资源管理器，在大家面前炫炫。推荐软件：AppleShell Advance（制作者：大发，官方下载：www.HappyApple.net）

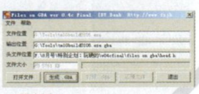



□电子词典

爱好学习的好孩子在玩的时候也不忘记背单词，把你的 GBA 变成一个单词本吧！学习娱乐两不误！推荐软件：WORDBOY 1.5（涵盖大学英语 4-6 级词汇，制作者：HuangYZ，官方下载：gsGBA.yeah.net）

□移动硬盘

有了 GBA 烧录卡，何必再买 U 盘？可以用软件把电脑里想要带走的文件转成 GBA 格式，拷到 GBA 里，到另一台电脑上再解开就 OK 了！虽然不是很实用，最大只能储存 32MB 的文件，而且储存缓慢（5 分钟左右），可毕竟实现了移动存储的功能！推荐软件：v04cfinal（作者：Dank，下载地址：allgames.gamesh.com/gameboy/tools/v04cfinal.zip）



□随身听

其实除了 U 盘，买了 GBA 还能省下更多的钱，譬如说 MP3……用 GBA 来播放音乐吧！目前一般只支持 MP3 格式的音乐。推荐软件：GBAlpha Walkman（作者：未知，官方下载：GBAlpha.vip.sina.com/xiazai.htm）



□电影院

在公车上打开 GBA，开始播放最新大片，引来身旁一群土人赞叹之声，那种感觉是何等美妙！虽然制作 GBA 版的电影很费时，虽然即使是 512M 的卡也放不下多长的电影……可是为了 COOL 一把，我认了！推荐软件：meteo（作者：未知，汉化：鸵鸟，下载地址：allgames.gamesh.com/gameboy/tools/meteo.zip）

如果你觉得烧录卡容量太小，无法烧录太长的电影，可以试试 GBA 电影卡（详细资讯 www.GBAfilm.com），这种卡的上面有一个 CF 卡插槽，只要把储存有电影的 CF 卡插入其中，在将其插入 GBA，就可以欣赏 CF 卡上的电影了！一块 128M 的 CF 卡可以装一个小时的电影！不过转换和烧录的过程比较漫长……是播放时间的 5 倍……汗。

百变掌星 GBA SP

THIS GAME THING IS FOR MAN

GBA（GBA SP）与电脑最主要的连接渠道就是烧录卡。通过网络下载 GBA 游戏 ROM→将 ROM 储存到电脑硬盘→通过专用设备，将电脑里储存的 GBA 游戏 ROM 写到烧录卡上→将烧录卡插到 GBA（GBA SP）上玩——这个过程是 GBA（GBA SP）从 PC 获取信息的主要途径。

目前，市面上烧录卡品种主要分为四大 GBA 烧录卡家族：



□EZ-Flash

点评：最经典的老牌子，现在已经升级到 EZ-FLASH 2，最大容量也首先到达 1Gb（注意，GBA 游戏均以 bit 计算容量，所以烧录卡也以相同的 bit 单位标称容量，bit 比通常提到容量所用的 Byte 单位小 8 八倍，1Gb 相当于通常所说的 128MB），它的质量相当可靠，价格也是同类中比较昂贵的，主流的 256M 容量一般价格在 550 大元左右，其实和其他系列产品也不过几十元的差价，如果买烧录卡的时候，资金还尚未紧张到动用饭钱的地步，还是推荐以它为首选。

特色：拥有时钟功能。对大部分游戏来说，时钟功能没什么用。只是某些 GBA 游戏，如"口袋妖怪"系列和"我们的太阳"系列，可以让游戏里的虚拟时间与现实时间同步，这样时钟功能就有用武之地了。

□XG-Flash

点评：EZ-FLASH 系列的同志化产品，性能和外观都比较相似，目前也已经升级到二代，价格比 EZ-FLASH 略便宜一点。

特色：拥有多种颜色的外观。也仅仅是外观漂亮而已，唯美主义者也许会舍 EZ-FLASH 而取它罢。



□智慧宝盒

点评：号称最廉价的烧录卡，可惜容量也是最小的，最大容量不过 128M，显然已经跟不上历史潮流了，隆重不推荐。

特色：支持卡－卡之间的对拷，不过也只限于 64M 以下的卡。

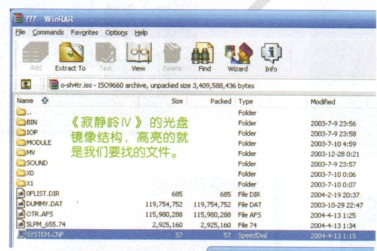




□GBA link

点评：前两个系列都是把游戏卡插到写卡器里写入游戏，而 GBA link 是直接把与电脑的连接线插到游戏卡上，所以它看上去比较简单。另外，前两个系列的最新产品接口都 USB 化了，而 GBA link 系列仍有并口版的新产品，照顾那些使用没有 USB 口的超级老爷机的朋友……

特色：拥有压缩功能。能在同样容量的卡内写进更多东西，后遗症是开始玩游戏前解压要花掉几秒到十几秒时间，虽然压缩功能增大容量省了钱，可俗话说时间就是金钱啊……呵呵，怎么取舍看自己喽。



《寂静岭Ⅳ》的光盘镜像结构，高亮的就是我们要找的文件。

知道了本机上 PS2 硬盘的盘符之后，下面就可以利用 HDL Dump 来传输 ISO 了，我们这里以传输日版《寂静岭Ⅳ》为例，其格式如下：

```
BOOT2 = cdrom0:\SLPM_655.74;1
VER = 1.03
VMODE = NTSC
```

高亮部分就是你要取得的文件名了。

hdl_Dump inject_dvd hdd1: "Silent Hill 4 – the Room" I:\o-sh4tr\o-sh4tr.iso SLPM_655.74

我们解释一下这行命令。

Inject_dvd 是插入一个 DVD 镜像；

Hdd1：是插入的目的，就是我们刚刚用 query 得到的盘符；

"Silent Hill 4 – the Room" 是游戏在 HDLoader 界面中出现的名称；

I:\o-sh4tr\o-sh4tr.iso 是 iso 文件的存放路径；

而最难理解的恐怕就是最后的那个 SLPM_665.74 了。

这是《寂静岭Ⅳ》这款游戏的启动文件，那么如何知道呢？很简单。首先用任意 ISO 管理工具（如最常用的 WinRAR）打开游戏的 ISO，打开之后就会看到根目录下会有一个 SYSTEM.CNF 文件。这是一个文本文件，可以用 WinRAR 的 View 功能来查看，其中 cdrom0:\ 后面的就是了。

这是一个 3.66GB 的 ISO，要是用 HDLoader 从 PS2 光驱来读取的话，要用半个多小时才能安装到硬盘之中，而采用 HDL Dump 之后，只用了 7 分钟左右就完全安装完毕了，不仅速度快，而且完全不必担心因为光盘质量问题而出现的安装失败。怎么样？是不是很方便呢？

超级魔盒 XBOX
微软产品总是越用越爱



还记得微软曾在 1999 年 3 月耗资数十亿美元，在全球推进“维纳斯”计划，以机顶盒为代表的信息家电计划最终告败，旋即推出的 XBOX 家庭娱乐系统同样表露了微软不断扩张的野心，但这次却取得了令人瞩目的成绩。XBOX 是一部游戏机，但若仅仅把它当作如同 PS2 一样的游戏机来玩，那就太对不起微软的一番苦心了！







HDTV 视频规格

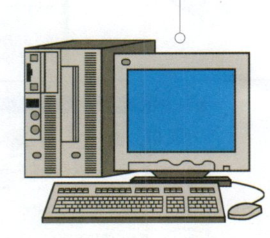
XBOX 的零售包装中仅附带了普通的 AV 连接线，只有选购了售价在 200 元人民币左右的原装“高解析度 AV 连接连结线组”接入 XBOX 背面的“Audio Video Input/Output”，才能获得数字光纤音频接口和色差分量视频接口，使 XBOX 可以通过高保真的视听连接，充分发挥家庭影音器材的能力。

根据连接色差分量端子的电视所支持的视频规格不同，在系统设置中可以选择 480P、720P 或 1080I 等逐行或隔行的视频模式。480P 及目前的逐行输出 DVD 画面的规格，大部分的 XBOX 游戏均基于此种规格研制。对于未来 720P/1080I 这样的 HDTV 规格，已有近十数款 XBOX 游戏提供此种视频特性支持，其图像能力的确惊人。









数字音效

由于 XBOX 本身支持 Dobly Digital 音频流的实时处理，因此大部分 XBOX 游戏均支持杜比数字音效，这对 5.1 数字解码的家庭音响系统来说不啻为饱餐一顿游戏音效大餐的最佳拍档。XBOX 同时支持 DTS 高级数码音频流的转出，这在播放 DTS 音效编码的 DVD 影片时可以借助外部数字音频解码器准确还原。

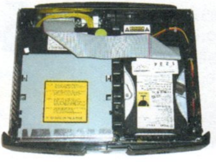
换装硬盘/光驱

XBOX 内部安装的就是标准的 PC 部件——DVD 光驱以及 IDE 接口的硬盘。更换光驱时需要将 XBOX 前舱挡片粘在新换的光驱托盘上，而在换大容量硬盘前，则需要通过系统软件 EVOX 更新支持大容量硬盘的 BIOS。



网络连接

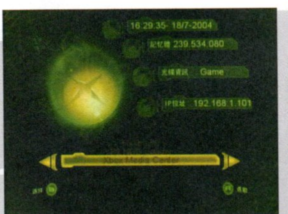
XBOX 自带标准的以太网接口，只要用标准的双绞网线（与原装的 XBOX 以太网线相同）将其连接到 ADSL Modem 或宽带网插座上，就可以连上互联网。如果将 XBOX 连到 PC 所在的局域网集线器、交换机上，或是直接使用交叉网线将 PC 与 XBOX 连接，两者即可进行高速的局域网访问。在 WiFi 兴起的今天，XBOX 同样可以使用无线网络接入适配器。











系统软件 Evolution X

Evolution X 简称 EVOX，是一款免费下载发布、可用于 XBOX 的软件。它的主要功能是替代 XBOX 中的管理软件（Xboxdash.xbe），除了执行原有的运行游戏光盘、播放音乐 CD、连接网络等功能外，还可以提供诸多附加增强功能，使玩家得以更好的榨取 XBOX 的剩余价值。EVOX 就像一个功能开放的 XBOX 操作系统，其中包括：

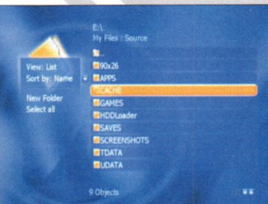
EVOX 的核心功能是为 XBOX 建立了 FTP/HTTP 服务，使玩家可以用 PC 以 FTP 软件登录 XBOX 并访问其硬盘各个分区，拷贝、修改、替换各种资料文档，安装第三方应用和工具软件。

借助 EVOX 还可以刷写 XBOX 的 BIOS 数据，使其支持更多全新功能，比如将内置的 8GB/10GB 硬盘更换为上百 GB 的大容量硬盘，支持手柄控制重启动主机等等。

由于 XBOX 的光盘采用了特殊格式，因此 EVOX 通常是以 XBOX 光盘镜像的格式发布，玩家下载后将其刻录到 CDR 光盘，然后如同普通的 XBOX 游戏光盘一样放入并启动即可出现新的管理界面。

EVOX 也以文件形式发布压缩包，玩家可以修改 EVOX.INI 文本配置文件，定制管理界面的各个功能选项和运行路径。至于 EVOX 的运行界面图案，也完全可以定制。如果希望直接替换 XBOX 的默认管理程序，则可以在光盘启动 EVOX 后，通过 FTP 方式登录 XBOX 的硬盘 C 区，备份和替换原有的管理软件即可。









应用软件 XBMC

通过 EVOX 向 XBOX 硬盘安装并运行的各种第三方应用和工具软件，极大的扩展 XBOX 的应用功能。

XBOX 媒体中心（XBOX Media Center）即 XBMC 这个软件，将使 XBOX 如同 PC 一样可以播放 DVD 影碟，甚至包括传输到其硬盘上的 MP3、WMV、MPEG4 等各种媒体文件，还可以联网获取如天气预报等网络资讯。

工具软件 HDDLoader

通过 FTP 将 HDDLoader 安装到 XBOX 硬盘后，即可通过 EVOX 或其它硬盘管理软件运行它。HDDLoader 可以将整片 DVD 游戏光盘上的所有内容拷贝到硬盘中，并随时执行、存盘，避免了长时间进行游戏对 DVD 光头的损耗。在进行游戏的硬盘安装前，HDDLoader 会自动检测和比较硬盘空间是否可以容纳当前光盘容量。

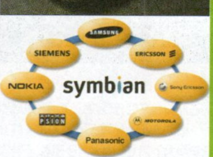


手机 Mobile Phone

没事别打我电话，玩儿着呢！





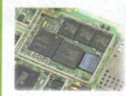


在现代社会中，手机越来越成为伴随人们生活、工作、出行的必备电子产品。而随着性能的不断提升，手机正朝着数码通讯多媒体终端的方向发展。

目前多媒体性能比较强劲的手机主要包括彩屏 Java 手机和智能手机。根据操作系统的不同，智能手机目前主要分为三种：采用 Symbian 操作系统，以诺基亚、索尼爱立信和西门子智能手机为主（通称 Symbian 手机）；采用微软 Windows Mobile Phone Edition 操作系统，以多普达、华硕和联想智能手机为主（通称 SmartPhone）；采用 Linux 操作系统，以摩托罗拉部分智能手机为主。

由于价格因素，智能手机在目前市场上占有率不高。而智能手机中的 SmartPhone 和 Linux 的软硬件和相同操作系统掌上电脑基本通用，因此本次以普通彩屏 Java 手机和 Symbian 手机为例介绍：

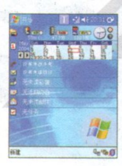
硬件 Hardware



□处理器 Processors：在普通 Java 手机和 Symbian 手机中，一般采用多颗处理器单元分别负责通讯和多媒体功能，目前此类型主流的处理器有三星、Intel、AMD、德州仪器等公司的产品。



□存储器 RAM/Flash ROM：手机 RAM 主要作为各种通讯、多媒体程序运行数据交换空间用，而内置的 Flash ROM 一般分为两部分：存储固化操作系统和各种信息的不可支配 ROM，以及存储短信息、图片、软件等文件的用户可支配动态 ROM。此外，在智能手机上，还可以通过 MMC、Memory Stick Duo 等 Flash 卡扩展后一种 ROM。



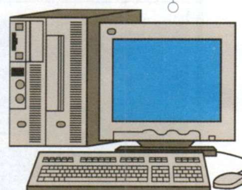
□操作系统 OS：普通 Java 手机一般采用各厂商自有操作系统，这些系统都是封闭的，仅在 Java 程序上有一定通用性，但却有着较高的执行效率。而 Symbian、Windows Mobile Phone Editio 和 Linux 虽然属于通用操作系统，但执行效率不高，必须依赖更强的处理器。

连接 Connection

□数据线：最普通的连接 PC 方式，可以进行手机和 PC 上的资料同步，有内置 Modem 功能的 GPRS 手机还可以通过此方法使 PC 无线上网。数据线一般随手机附赠，连通率及速度理想（USB1.1），但受线缆长度限制。

□红外线：较为普及的连接方式，多用于同 PC 资料同步，也可通过安装软件作为电视遥控器使用。但发射器必须正对适配器，信号传输距离短（1 米左右），连通率及速度不好（1Mb/秒）且必须额外购买 PC 端适配器，使红外线作为同步端口正慢慢被淘汰。

□蓝牙：迅速在中高端手机上普及的无线连接方式，具备数据线/红外线的所有功能，还可以使两台甚至多台蓝牙手机相互传输资料、联机游戏等。它不受方向限制、信号传输距离长（10 米内）、连通率及速度理想（2Mb/秒），但也需要额外的 PC 端适配器。



□GPRS：手机主要的拨号上网方式，速度理想（至少 64Kb/秒），不受环境限制，但收费高（3 分/Kb）。

游戏 Games

如今手机游戏大致可分普通固化游戏、JAVA 游戏和智能手机游戏三大阵营，但游戏玩家从中均可享受不同乐趣：



□固化游戏：这类游戏一般由手机厂商开发，执行效率高，但种类少、不能更换使它们很难给人带来持久的游戏乐趣。



□Java 游戏：这类游戏是目前及未来一段时间内手机游戏的主流。种类极多、容量小和方便更新是它们最大的优势，但执行效率较低。

□SIS 游戏：Symbian 手机平台游戏，执行效率高，容量小且游戏性非常好。在中高端智能手机上，甚至还可以运行许多游戏机的 SIS 模拟器（目前已知 FC、GBC、MD 等），但对手机机能要求高。



软件 Software

目前手机上的扩展软件以 Java、SIS 等类型为主，具备的功能林林总总，不一而足：

□资源管理：Symbian 手机上著名的 Sele Q

□电子书：Smart Viewer

□多媒体播放：Smart Movies

在手机通过各种方式连接上网络后，还具备许多好玩的功能：

□即时聊天：常用的有 QQ 和 MSN

□浏览网页：Operon

□播放在线流媒体：RealOne



手机凭借着其便携性，慢慢成为和现代人息息相关的最重要电子产品之一，手机的多媒体功能越来越受到人们的重视，可以预见的是，手机将会成为人们随时随地移动娱乐的最佳选择。

掌上电脑 Pocket PC

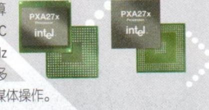
亲爱的，我把PC变小了！

特别企划 FEATURES

掌上电脑在许多国人心中大概还停留在"商务通"甚至"文曲星"的阶段，事实上，如今的掌上电脑已经不仅仅限于PDA（个人数字助理）的概念了。随着高主频处理器、大容量闪存卡、高质量液晶面板甚至是独立显示芯片的普及，掌上电脑的娱乐、多媒体性能已经越来越强劲。

根据操作系统的不同，掌上电脑大致分为Pocket PC（使用微软Windows CE和升级版Windows Mobile操作系统，代表品牌戴尔、HP等）、Palm（使用Palm OS操作系统，代表品牌Palm、索尼等）和Linux PDA（使用Linux操作系统，代表品牌夏普等）。虽然在硬件的架构、配置上这几种掌上电脑大致相同，但因为Pocket PC（以下简称PPC）所使用的操作系统能够与PC操作系统Windows进行方便的程序互动，使得PPC迅速成长壮大起来，而本次我们的介绍也以戴尔AXIM X3（以下简称X3）为例。

硬件 Hardware



□**高主频处理器CPU**：X3并不算PPC中的高端产品，它配备了目前PPC领域主流的Intel XScale 200/300MHz（可调速）处理器，该处理器支持SSE多媒体指令集，足以应付PPC上的所有多媒体操作。

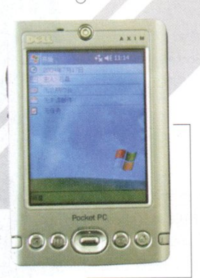


□**大容量存储卡RAM/FLASH ROM**：X3内置32MB SDRAM和32MB Flash ROM，并通过一个SD/MMC卡插槽允许用户将Flash ROM扩展到1GB，从而存储更多的游戏、音乐和电影等。

游戏 Games



无论是Windows Mobile、Palm OS还是Linux操作系统的掌上电脑，都有着极其丰富的游戏资源。除了专为这些操作系统设计的各种游戏，还有GBA、GBC、FC、SFC、MD、街机甚至是PS模拟器等超级多的选择，足够你玩不过来！



软件 Software

□**媒体播放**：用户可以直接在PC上通过Windows Media Encoder将WMV格式电影转换成PPC适合播放的码率的文件，从而拷贝到PPC上直接使用Windows Media Player 9播放。此外，PPC上的WMP9还可以播放WMA、MP3等格式多媒体文件。

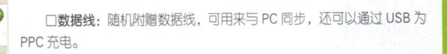


□**浏览网页**：PPC上的Internet Explorer使用户在连接上网络后，能使用最普及的浏览器畅游网际，而不用考虑安装任何其它软件。

□**电子书**：PPC上配备的Pocket Word，可以让玩家直接阅读TXT、DOC等通用格式的电子书，走在路上看看游戏攻略、小说，的确是一件很酷的事情。

□**电子地图**：将电子地图软件安装到PPC上后，即可像在PC上一样查询交通路线了，不同的是这个"地图"可是随身携带的哦！

虽然目前PPC离普通玩家还有一些距离，但随着技术的进步，加上PPC本来所具备的软件、数据通用性，相信很快能够成为玩家的新游戏法宝。



连接 Connection

□**数据线**：随机附赠数据线，可用来与PC同步，还可以通过USB为PPC充电。

□**红外线**：X3上配备有红外线接口，除了可以借此无线连接PC进行资料同步、管理软件以外，还可以通过安装软件作为电视、空调等家电的遥控器。

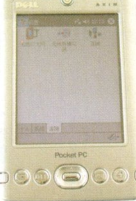


□**蓝牙**：在戴尔及其他品牌的高端型号PPC上，还可能配备了连接速率更高、连接距离更远的蓝牙（2Mb/秒，约10米有效距离）

Bluetooth

□**Wi-Fi无线连接**：X3的升级版X3i上配备有Wi-Fi无线网卡，用户也可以通过SD/MMC槽扩展Wi-Fi网卡。配备有Wi-Fi连接的PPC还可以直接在有无线AP（热点）的场所无线上网（根据Wi-Fi网卡规格不同，最高54Mb/秒，约35米有效距离）。

Wi Fi CERTIFIED



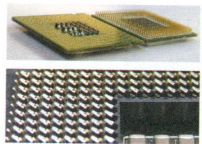


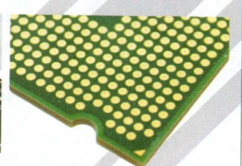
戴尔游戏 PC
Dell Dimension 8400 GamePC

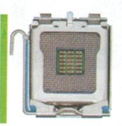
一直以来，品牌电脑在 PC 游戏玩家心中的印象就是"高价低能"，这主要归咎于许多品牌电脑在硬件配置上的不合理。而戴尔 Dimension 8400 台式电脑（以下简称 DD8400），正是以"游戏玩家的品牌 PC"出现在我们面前。

中央处理器 CPU

使用最新 Intel Socket-T LGA 接口 Presscot 核心奔腾 IV530 处理器（2MB 二级缓存，时钟频率 3.2GHz，支持超线程技术和最新的 SSE3 指令集）。使用 0.09 微米工艺制造的奔腾 IV530，拥有 31 级流水线，使其具备较强的超频能力。DD8400 允许用户定制最高达到 3.6GHz 的奔腾 IV550 处理器。







主板 Mainboard

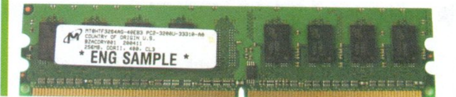
Intel 最新 925X 主板芯片组，采用 Socket-T 插槽，使 CPU 与插槽的连接更为紧密，减小了信号的损失，从而比前代的奔腾 IV 处理器有着更好的表现。





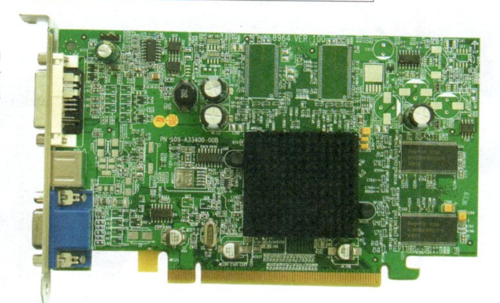
内存 RAM

配备 512MB 双通道 400MHz DDR2 内存，提供 3.2GB/秒的数据带宽。虽然 DDR2 的 CAS 延迟要高出 DDR，但是凭借着 4 位数据预取技术（DDR 为 2 位）和更高频率所带来的更高的数据带宽，加上集成在内存核心内的终结电阻（On-Die Termination）带来更好的兼容性和更低的主板制造成本，使 DDR2 内存代替 DDR 内存成为市场主流变成了可能。



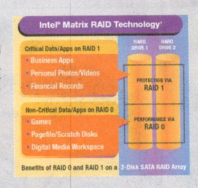
显卡接口 PCI Express

提供了 2 倍于 APG8X、高达 4GB/秒的接口带宽。DD8400 配备了 ATI Radeon X300 SE PCI Express 显卡（在 DD8400 可订制配置中，用户还可以选择 ATI Radeon X600/X800 XT PCI Express 显卡，限于目前这两种显卡在我们拿到 DD8400 样机时尚未正式上市，故本次介绍以标准配置为准），完整支持 Dirtct X9 特效。

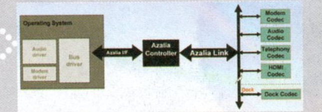




磁盘阵列 Matrix Raid



通过925X芯片组的ICH6-R南桥芯片提供了Serial Raid 0/1/Matrix Raid等多种磁盘阵列解决方案。其中，ICH6-R提供的Matrix Raid磁盘阵列方案，可以使用户通过将2块硬盘分别分卷，从而仅需2块硬盘来达到必须4块硬盘所组成的Raid 0+1磁盘阵列的兼顾速度和安全性的效果，同时容量损失只有后者的一半。这无疑在解决了磁盘系统性能瓶颈、提高游戏性能的同时，节省了用户的投入。



高规格音效 HD Audio

DD8400除了提供925X芯片组集成的代号Azalia声音芯片（支持最多15路音频流，192KHz/24bit的双声道DVD-Audio回放，Intel称之HD Audio），还允许用户定制创新Sound Blaster Live! 5.1声卡，并提供了5.1声道多媒体音箱，为玩家带来更真实的游戏音效。



键盘鼠标 Keyboard&Mouse

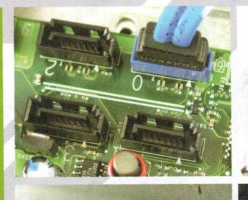
DD8400标准配置提供了增强型Dell多媒体键盘（提供许多实用的可设定快捷键，譬如音量调节等）和普通光学鼠标，用户也可以按喜好订制转为游戏设计的高分辨率/扫描频率光学鼠标。

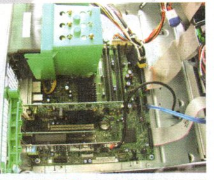
实际测试 TEST

PC Mark04测试（纵轴：0–5000；图例：综合得分、CPU、显卡、磁盘）

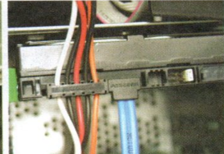
3D游戏测试（FPS）（纵轴：0–50；图例：Far Cry、CMR04）

DD8400在PC Mark04中CPU、内存、硬盘单项得分非常出色，而限于本次我们拿到的ATI Radeon X300 SE PCI Express显卡性能较弱，显卡单项得分较低。同样，在以显卡性能为主要测试目标的3DMark03中，DD8400的得分也不高，仅仅得到1840分。但是我们发现了一个有趣的现象，在实际的3D游戏中，DD8400的FPS始终维持在30帧/秒以上——即使是在《孤岛惊魂》这样的“硬件杀手”上！我们分析之所以有如此结果，一方面依赖于DD8400的高主频CPU、高带宽的大容量内存以及出色的磁盘性能，另一方面是也和Dell的显示卡驱动出色分不开的。









使用感受 Conclusion

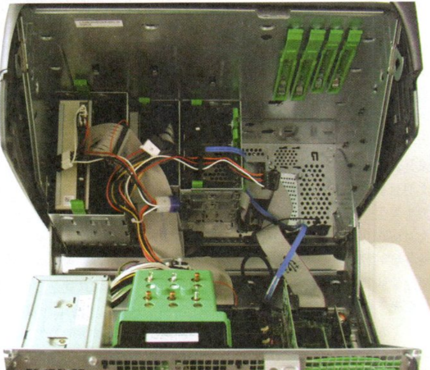
作为一台品牌电脑，DD8400在提供了较强游戏性能的同时（相信随着ATI Radeon X600/800 XT PCI Express显卡的大量上市，其3D游戏性能会更加出众），还带给用户许多兼容机所不具备的功能。而在越来越重视知识产权及商品售后服务的今天，这些功能越来越受到用户的重视：

DD8400提供给用户安装了各种实用正版软件（诺顿网络安全特警）和正版操作系统，并根据用户的要求预先做好优化（我们发现DD8400的主板BIOS已经作了最大优化，并且整个系统的效率也十分高），使用户免除繁琐的软件安装过程。

和谐的整体外形设计、易拆卸的机箱以及机箱内简洁却标示明显的排线给用户带来清理机箱、升级等工作上的最大方便。

机箱内各部件的扎实用料（即使是数据线也使用名牌产品，而机箱在采用双层设计的同时，还在2层之间设有金属网屏蔽层）以及小地方的贴心设计（譬如在3.5英寸扩展槽下安装有夹线卡），加上出色机箱通风散热设计，是普通兼容机不可能达到的。

总的来说，DD8400一扫我们心目中传统品牌机“价高质低”、配置不合理的印象，同时为品牌游戏PC树立了一个很好的形象。







潇扬(上)

文/孙晓迪

工大

几乎每个中等城市都有一所工业大学，当地的人们习惯称它为："工大"。我所在的城市里也有一所"工大"，它坐落在护城河的南端。每当盛夏时分，靠河的8号女生宿舍楼阳台上挂着的衣服有时会被南风吹落到河水里，粉的白的内衣在绿色的河水上不紧不慢地漂流。河的对岸是城市的老城区，那里住着一些与城市现代文明显得格格不入的村民。他们经常与工大的男生发生争执甚至斗殴——出于各种原因。工大对面却充满了新世纪的气息，整整一条街的网吧吸引着这所学校里的学子。激烈的电子舞曲经常从某个网吧的门口宣泄而出，充斥于夏日阳光下安静与慵懒的街道上。

工大是一所安静与野蛮共存的学校。女学生们多温柔腼腆，男学生们多激烈好斗。我不知道这是工大何时形成的特有的校园文化，我来到这里时，工大已经以这样的方式存在了。当时我是个脑子中盛满各种侦探小说的狂热爱好推理的青年，当我看到8号女生宿舍楼的地理位置时，曾经自负地预测那地方会经常发生死亡事件。因为8号楼的楼顶正对着护城河，从那里一跃而下，是最惨烈与残酷的死法。我曾经对着8号楼冷酷地撇着我的嘴角。

学生们一年一年地走，一年一年地来。工大的男学生们经常因为与河对岸的村民发生争斗而被处分甚至开除，这似乎成了每一届工大男生证明自己的一个条件——是否与对岸的村民打过架。他们要证明什么，我无从知晓。而我预言的充满死亡气息的8号楼，也一直安静与安全地存在着。从来就没有人从8号楼跳到护城河里去，从我来开始，从工大存在开始。那些女生，似乎一进工大，就秉承了工大女生特有的温柔与腼腆的气息，就象工大的男生，从前一届那里继承他们好斗的品格。

这就是工大，交界在城市与郊区之间的工大。似乎每个城市都有一个这样的工大，似乎这个城市的工大，又与别的工大有那么些不同。

黄花

有一种花会在初夏开遍工大整个校园。一种重瓣的黄色花朵，在盛夏时分开得大胆泼辣，拥挤而热闹地占据着校园里每条街道的两侧。单独拿出来看只是普通的黄花而已，开满一路就轰轰烈烈。远远望去，非常扎眼。

工大的每一个人都熟悉这种黄花，却没有人知道它的名字。它在盛夏摧枯拉朽地一路开来，只有短暂的一个月花期。那是面临毕业、分手、吃散伙饭的时候。在盛夏的夜晚，很多学生们会在通往宿舍楼的开遍黄花的路上痛哭、呕吐、拥抱和说着一些肝胆相照的话。

在黄花开放的时候，工大是充满离别气息与伤感情怀的。

我就在这个时候看见她。

她在甬路边开得耀眼热烈的黄花旁站着，穿着黑衣黑裙。看见我后，朝我腼腆地微笑："老师好。"

我也向她点点头。同时想起她是我教过的一个学生。今年要毕业了。

我继续向前走，准备结束这场短暂地邂逅，她在我身后匆匆叫住我："老师！"

我回过身。她的眼睛里闪着一种渴望的目光。这种目光是求人时用的目光，于是我停下脚步，问她："什么事？"

她有些羞涩地绞着两只手指，对我说："能陪我去一趟对面吗？"她指了指工大对面的网吧一条街。我只是曾经教过她某一科的老师，和她并不熟悉。于是我有些犹豫。

她仿佛知道我想拒绝似的，抬起头用眼睛盈盈地看着我。这是六月的夏天，但我从她身上闻到一丝冰冷的气息，还有她似乎要流下眼泪的楚楚表情，使我最终跟着她走到对面。

她推开一家网吧的门。

有些人看到她，立刻惊奇地招呼着她。

"潇扬！"

"潇扬！"

"潇扬！你好久不来！"

她也熟悉地和他们打着招呼。并且请我坐到一台电脑前，打开了它和旁边的一台。

她在我旁边坐下。有些调皮地对我说："老师，你随便玩，我请你。"

我看她的神情，与在校园里那小心不安有了很大变化。她在这里如鱼得水。她和漂亮的网吧老板说说笑笑，她同那些一进门就招呼她的青年们开着有些过分的玩笑，闪闪发光的眼睛波光流转，顾盼神飞。

过了一会她回到我身边坐下。对我说："老师，你有兴趣看看我的成就吗？"

我点了点头。

经过一下午，我知道并领略了女生潇扬的"成就"。

她在几个网络游戏中创下骄人的成绩：在每一个游戏中都练了不俗的级别，每一个游戏中都拥有自己的工会和组织，每一个相关网游的BBS中，她都是重要版块的版主。我看着她在这一个个大同小异的虚拟社会中游刃有余，生活得左右逢源。我在闲暇时也玩玩网络游戏，纯粹是为了娱乐。而她，明显是把它当成一份事业在经营了。做为一个青年，我不禁佩服她的这份执着——即使是玩网络游戏，玩成她那样，也是不简单了；但做为她的老师，我不禁忧虑：那她的学业呢？她有没有因为游戏而落下功课？

她转过头看看我，说："老师，我厉害吗？"

我想反正她要毕业了，也将不是工大的学生了。于是我做为一个青年称赞她："真不简单，非常厉害啊。"

她"咯咯"地笑了起来。仿佛谁在挠她痒痒似的，清脆得有些假。随即她的脸色就暗淡下来，"可惜这些都不做数。"

我没有听懂她那句话的含义。因为她马上就起身准备要走了，我也突然发现已经暮色四合了。

她和网吧里的那些青年们一一道别，和每个人都说了很多话。然后她和我在学校门口分开。

我还记得她站在学校门口朝我挥手。"老师再见！"她大声地说。黑色的衬衫和裙子在晚风中飘扬。

回去后我做了一个奇怪而诡异的梦。我梦见女生潇扬站在我的床前，微笑着对我说："老师，起床了。"她与我的距离那么近，似乎我伸出手就能触到她的脸。她仍然穿着白天的黑衣黑裙。头发却象刚洗过似的湿漉漉地，细小而晶莹的水珠挂在她的头发与脸上。我睁开眼睛，只看见空无一人的房间。可我的耳边似乎还停留着潇扬的声音"老师，起床了。"我做了一个如此真实的梦，女生潇扬那么真实地站在我的面前，而我醒来的时候潇扬就象空气一样消失，成了不存在的虚无。

护城河

如果我用我看惯侦探小说的大脑仔细推理潇扬在那个下午的行为，我就会发觉她的反常。但是我并没有那么做。工大女生一贯的安静让我放弃了关于8号楼的死亡预言，让我觉得工大的女生个个都是美丽的花朵，会一直健康地生长。但是女生潇扬终于第一个从8号楼跳到护城河里去了。我的预言终于让潇扬实现了。她自杀了——工大有史以来第一个自杀身亡的女生。

我知道事情的发生已经是她自杀后的第二天了。这做为工大女生中最大的新闻在每一个女孩子的嘴中宣扬。我知道了潇扬从午夜的12点爬到了顶楼对着河水跳了下去。当时有一个5楼的女生在用手电筒看书。她恍惚看见窗户外有什么掉了下去，她以为又是楼上那些女生晾晒的衣服，但是随后很大的水花声让她觉得事情有些不妙。

这个聪明并敏感的女生立刻披上衣服向楼下跑去。同时6楼传来恐怖得令人头皮发麻地一声尖叫："救命啊！有人跳河了！"

尸体是清晨才打捞上来的。是河对面的村民与几个工大的老师合力找到的。据那些女生惊魂未定但有饶有兴致的叙说，我知道潇扬除了身上穿着的黑衣黑裙，什么都没有带。虽然尸体在河里有一些时辰了，但令人惊异的是：潇扬的脸，并没有浮肿。

"是真的是真的！"潇扬的舍友说："我看见了她的尸体，脸没有肿！一点都没有肿！"

"你们知道吗？对面村里的人说，跳河而死脸却不肿的女人，是有什么冤情的！潇扬她能有什么冤情呢！她早就把自己给毁了！"

我看了看另一个正在说话的女生，明显她是对潇扬有偏见的。一个昨天还请我上网的女生，今天却以这样的方式死去了。而且她的死亡还带有那么一分诡异的气息。这对我来说有些不可思议。我有些后悔自己和她在一起时的粗心。以我的观察力，我应该可以看出她的反常从而阻止她自杀的。我有些遗憾地想，她是我教过的一个学生，可是我除了从那些网吧的青年口中知道她叫潇扬，却不知道她姓什么。

女生潇扬奇特而诡异的死亡渐渐在学生们的口中平息了。他们毕业生即将毕业，分道扬镳，各奔前程。一个死者，是无法替代生者忙碌的生活的。

只有我，与死前的潇扬邂逅的工大普通讲师，无法忘却她。

她每个夜晚都会在我的梦中出现。

她不再说话，也不再象第一次离我那么近。她只是远远地朝我走来。梦中总是有湿重的雾气，遮住了她的脸。但梦境告诉我，那就是跳河而死的潇扬。她一直穿着黑衣黑裙，在弥漫的雾气中向我走来。我看见她湿漉漉的头发，头发上插着的一朵碗口大的红花。我在梦境中十分恐惧她走近我，我恐惧她走到我面前。于是我在梦境中惊慌地呼喊："不要走过



来！"然后大汗淋漓地惊醒。

我普通和平凡的生活要被死去的潇扬搅乱，我要被她弄至崩溃。

我第十一次在梦境中看到潇扬。这次我终于在浓雾中看到她的脸，果然没有浮肿。她的脸，象生前那样娇艳动人。她的头发漆黑潮湿，发鬓别了一朵我从未见过的红花，无数细小的水珠在她的头发周围。她看着我，在我的梦境中看了我很长时间。终于流下两行泪水。

我醒来，看着东方微微发白的天光，听着宿舍里的同事均匀而沉稳地呼吸，我听见了潇扬在梦中的请求，就象她在那天的黄花丛边请求我陪她上网一样。我拿起笔，在墙上写下："潇扬。"

我下决心要知道潇扬的一切。

葵花里弄

这家网吧有着一个韵致的名字——葵花里弄。北方的城镇里是不存在里弄的，它们只有明亮的村落。而这家网吧的格局，象极了一个南方城市狭小细长的弄堂。我使劲地穿越，终于在尽头找到了网吧老板。

老板是一个身姿绰约的女子，飞快地磕着瓜子在视频聊天，不停地爆发出一阵毫无掩饰的大笑。

"潇扬？"她磕瓜子的手停了下来，背对着她用来视频聊天的摄像头，看着我说："你是她什么人？"

"我……我要写一篇博士论文，是关于心理学的。我想知道她为什么要……"我编造着看上去可信的理由。

"她是个好女孩……"老板幽幽地叹了一口气，"看见了么？这个葵花里弄，有一半是她帮我建起来的。所以她到这里来我从来不收她网费。"

葵花里弄的老板名字无疑叫葵花了。她用了一个晚上的时间一边拿纤细的手指深深浅浅磕着她的瓜子，一边向我讲述潇扬是如何一上大一就和她建立了友好情谊。

葵花是知道工大女生的秉性的。通常在深夜里她招呼的都是工大的男生和河对面村里过桥来上网的青年们。她还记得网吧刚开张时工大男生与村里的青年们发生的争执。就在不可开交照例又要用暴力解决问题时，潇扬推开网吧的门走了进来。她穿着大一新生的校服，是第一个深夜本该在宿舍睡觉却走进网吧的女生。所以网吧里的所有人，从葵花到争执的几个青年都惊异地看着她。

潇扬老练地对葵花说，老板我通宵，然后走到那些青年面前问，你们怎么了？这个地方的男人是羞于在女学生面前发生斗殴的。因为无论是工大男生还是村里的青年，都知道工大女生在这个城市里特有的温柔品性。于是他们尴尬地停了手，尴尬地朝对方笑了笑。

那些青年马上发现潇扬和那些安静得象一朵朵百合一样的工大女生并不一样。她在网吧里高声大笑，脸颊被网吧的热气蒸得通红。她穿插于各台电脑面前，和每一个男人玩他们正在玩的游戏——甚至是反恐。女生潇扬用一个晚上的时间融入那些男人之间，后来那些人是她大学生涯中最好的哥们与死党——尤其是那些淳朴厚道的村民。

工大的女生们通常勤奋好学，学校的考研率90%出自女生。大一新生潇扬在刚开学时就选择了上通宵网。我在听葵花不紧不慢地讲述有关潇扬的故事时，心头浮上一层疑云。工大虽然校风有待改善，但仍然是全国重点大学，考上这所大学的都应该是优秀的学生。就算是一向以斗殴著称的工大男生，也没有一从大一开始



就变的暴力好斗的。潇扬是不应该一开学就在深夜上通宵网的，何况葵花说那并不是周末。女生潇扬，是不应该在不是周末的深夜，突然推开网吧的门，和一群网吧里的素昧平生的男人一起上网的。

"后来我的网管背着我突然在街左边开了一个网吧，一声不响地走了。我只是个开店的女人，对于电脑并不懂得什么。他这一走我一下就傻了眼，我自己哪能弄得过来一百多台电脑。招聘网管的广告贴了几天也没人来，机器坏了我又不会修。于是我的网管就趁这个时候把我的一些老客户全挖了过去。就在这时，潇扬来上网，她帮我把一百多台电脑整得服服帖帖的，又以她的影响力把从前和她要好的那帮人挖了过来，机器正常了就有顾客了。潇扬免费为我做了半年的网管，没要一分工钱。直到我找到土丁，就是那边那个矮子。潇扬一直在我这里上网，其他地方从来不去。你不知道潇扬的电脑技术有多好！我从来不知道女人也可以修电脑的，我一直认为那都是男人家干的活。"

我想起潇扬是管理学院的学生。在管理学院学习的潇扬，有着很好的电脑技术水平，而且只是大一。我所熟悉的电脑好的女生一般都是计算机系的大三大四学生。现在看来潇扬是不简单的。

土丁

土丁的确是个矮子。我不得不站他一米远以维护他的自尊。他并不大爱说话，只是沉闷地用改锥对着他面前的机箱拆拆卸卸。我的调查在土丁这里受到了一些阻碍，但我仍然耐着性子试着与他交谈。

潇扬在我走访葵花后的夜里又在我的梦境中出现。我仍然看到她的两行泪水滑在她清秀的没有浮肿的脸颊上。于是今天下课后我又一次来到葵花里弄，葵花出门了。我找到了土丁。

"你……最后一次看到潇扬是什么时候呢？"我记起我和潇扬来上网的时候并未看到这个矮子。显然当时他不在葵花里弄。

"很长时间……我回老家去了。"土丁沉默了几分钟，终于开口。

"那么平时，你经常和她在一起上网吗？"

土丁又选择沉默。我终于想放弃这场徒劳无功的对话时，矮子土丁突然间爆发。

他狠狠地将手中的改锥扔在地上，低声骂："我x他妈的！他不得好死！"

我立刻问："谁？你在骂谁？"

"我骂你！你走！你走！"

我被愤怒的矮子土丁推出了葵花里弄的门外。

土丁肯定不是在骂我。那他在骂谁呢？我感觉到土丁与潇扬之间有着不可逃避的渊源。如果是普通关系，土丁完全可以象葵花那样略带伤心略带惋惜地娓娓道来。那么，他到底骂的是谁呢？

走出葵花里弄我碰到了我的学生苏小凉。

我突然想起她和潇扬是一个班的。于是邀请她去冰淇淋店询问关于潇扬的事。

"我并不大熟悉潇扬呢。"

"没事，你就说你所知道的。"

"她其实是个高才生。她一上大一就得到了学校发给她的一个笔记本电脑。因为她是分数超过680分被调剂过来的。听说她本来报了清华呢！可惜就差两分，结果被工大挖过来了。不知道怎么回事她在大学期间一次奖学金都没拿，大概她不爱学习管理类的课程吧，我都没怎么见过她上课。她应该去念计算机系的，听说她电脑水平很好。后来她弄得挺惨，英语四级都没

过呢，我们班就她一个。当然她也没领到学位证。现在想想，发证那天她脸色就不大对劲，大概那时就想到了自杀吧。唉，不知道她怎么弄的，这四年白费了。真是好可惜啊……”

苏小凉感慨着吃着冰淇淋。“对于潇扬，我实在是不大了解。不然你去问问方雅妮，潇扬好像跟她不错，但也不是很好。说起来，还真是不知道四年间她跟谁不错呢……”

8号楼

现在我站在了8号楼的楼前，准备去找第四个被访问者：方雅妮。

8号楼是一所年代久远失修的楼房。斑驳的楼房在月光的笼罩下平添了一份阴森之气。还好里面住了一群青春勃发的女孩子，她们把花花绿绿的衣服裙子挂在阳台上，多少使楼房有了一些活泼。

我又用写论文的理由骗过了楼管员。反正她们这一届的学生要毕业了。学校对她们的管理也是睁一只眼闭一只眼了。我敲开方雅妮宿舍的门。

出乎我意料的是，被苏小凉说和潇扬关系很好的方雅妮神情非常理智。她的讲述比葵花和苏小凉都要有条理。仿佛在讲着一个她早已背诵好的故事。

“真正了解潇扬的，只有我。我可以这么说，没有人让潇扬死，是潇扬把自己逼上了绝路。你也从小凉那里知道了吧？潇扬在高中时是非常优秀的。优秀到什么程度？学校可以保送她的，她连保送考试都参加了，可她偏偏要再参加高考。为什么？这就是让潇扬自杀的原因。潇扬，她太骄傲了，骄傲得甚至有些清高。这也是很多女生无法跟她交往的原因。如果潇扬考到了清华，那么潇扬起码不会是现在这个样子。可惜造化弄人，她被调剂到了这所学校，学习她不爱学习的管理专业。”

“潇扬是非常喜欢电脑的。很难以置信吧？她的所有课外书都是关于电脑的书籍，她的杂志也都是订的什么软件硬件游戏之类的。所以你可以想像她被调到这所工大和这个专业她的心情。她几乎不上专业课，就算是上课她也是看她的电脑书籍。偶尔她和我一块逛街，她最爱去的就是电脑城。现在想起来她应该是投错胎了？我男朋友都不象她那样狂热地对待电脑。其实这也就罢了，是我们最受不了的就是她的激愤。她似乎认为只有精通电脑的才算是人才，才是天之骄子。而我们这些学管理的只是懂理论的肤浅之人一样。所以因为她的清高和她的激愤，她和我们专业所有的人关系都不大好。她几次和她宿舍里的人吵架。她宿舍的人都是很优秀的。除了她，那个宿舍全部考上了研。所以潇扬几次跟我说和那样的书呆子宿舍住在一起无聊透了。”

“其实我也不是那种死读书的人，不然也不会和潇扬走得稍微近点。我曾经有那么几次陪潇扬上通宵网，我看到潇扬在电脑和游戏面前是那么惬意和快活。她的整个生命简直是因为电脑而闪闪发光了。她越讨厌她的专业和她的舍友就越不愿意回宿舍。潇扬整个大学大概因为夜不归宿得了几张处分。大一大二时还看看关于电脑的工具书，到大三的时候就全是网络游戏了，就好像勾了她的魂似的。本来她的英语很好的，但是她就是不学。这样三耽误两耽误，四级最后也没过。当然也没有学位证，大概也没有找到什么工作吧？她宿舍的人在她面前大谈着关于读研的种种未来大概刺激了她，她受不了就自杀了。我说过，潇扬是个又骄傲又清高的人。她受不了她最后是那个下场的。”

“我和潇扬的友谊？呵，这要从哪儿说起？不知道就怎么走到了一起。大一大二时候的潇扬还是很合得来的，顶多是不大上课而已。不知道从大三的什么时候开始，经常不回宿舍，课更不上。谁都不知道她在干什么。她也不谈恋爱，从来没见她和学校里的哪个男生好过。她那么骄傲的人，更不可能跟那些农民在一起。我们就慢慢的疏远了。到大四了我不考研，到处找工作。最后一次看到她都是她自杀前一个月了。那时我在水房里遇见她，彼此都有些陌生，不知道该说什么。我看到她头发上竟然还扎着我大二时送她的发圈，就有些感动。我问她有什么打算，她摇摇头说不知道。我也知道她的前途不大好就也沉默了。她洗完脸就匆匆走了。我那时预感到我们好像以后不会再见面了一样。而当时她还带着我们大二逛街时我送她的发圈。我看着她的身影慢慢消失在走廊里，竟然感觉象恍如隔世一样。我哪儿知道她是选择了死亡！我原先认为我的那种预感只是毕业后天各一方、无缘再见而已！”

方雅妮的眼圈终究还是红了起来。我告别了她，站在盛夏的晚风中，试图梳理自己纷乱的思绪。

黄花已经开得差不多了，大片的黄花露出了枯败的痕迹。又一个毕业的夏天，就要过去了。有些人工作，有些人读研，而潇扬，却选择了接近死神。是游戏害了她么？象那些游戏杂志里经常刻画的大学生一样，理想与现实不相符，于是选择了自暴自弃选择了游戏来堕落自己的灵魂？骄傲的潇扬在自杀前请我去上网，让我做为旁观者看到她的成绩，然后终于绝望地自杀？但是潇扬她是个女生，她是个工大的女生，工大的女生，是不应该有这种结局的。是不应该被游戏束缚了自己，最终走向不归路的。

不，不是游戏的错。游戏无法承担潇扬的死亡。潇扬，你还有很多故事要让我知道。我轻轻叹息着回到屋子。果然在晚上的睡梦中再一次遭遇潇扬。■(待续)

K文

我的幸福

文/翁林景

作为七十年代末生人，我很不幸的要将自己精力最旺盛的中学时代交由一段平淡无奇，甚至可以说是痛苦的岁月来摆布，那是上世纪九十年代初到中期……

小学时染上的红白机瘾，在学校家长联手打压下逐渐“戒除”，但归根结底还是因为年幼无知的我在上初中第一天信了爸爸的话：“用功学习，等考上大学就给你买台游戏机。”我答应了，就像刚上小学那阵，妈妈对我说的：“早点睡觉，长大后电视想看到几点就看到几点。”这一等又是六年，我还以为又会象小学一样，在快快乐乐中不知不觉就走完了，特错大错！

做初中生的第一天，我午饭就没吃成——留校罚抄书，接下去的日子，类似情形变本加厉的上演，搞的我连晚饭饭碗都端不住了。尽管如此，成绩却不断“跳水”，都是快扎底的阵势，游戏机的事自然是想也别想了，脑子里成天鼓捣的是如何躲避妈妈追问考试成绩的主意，结论只有一个——消失，于是我每天将自己暴露在父母火力范围内的时间控制在半小时内，回家后首件事就是窜上楼去，把自己藏在屋子里，该做法效果不错，上初二起家里人就忘了“考试”这个词的发音，但负面效应是：因为平时很少见面，一旦哪天被揪了小辫子，他们下手也格外的狠，简直把我当成是从外面瞎闯进来的野小子似的。



幸好，在这期间我为自己找到了精神支柱。小时候爱好画画，字认多了，又喜欢上印满飞机坦克的军事杂志，再加之红白机培养出来的逻辑思维，于是我创造了一款游戏，用现在的眼光看它，差不多是回合制策略和即时战略游戏的撮合体，二战的题材，所需“硬件”是挂历纸、笔记本、铅笔橡皮。

挂历纸张质量好，面积又大，它的背面雪白，是拿来做游戏地图的好材料，我会在上面按45度的俯视角度绘制一个战场，地形地貌、河流山脉、树木房屋一应俱全，自以为粗看比的上《帝国时代》里的场景，但代价是要趴在桌上一动不动画七八个小时。接着游戏主角——各类战争机器登场，我的笔记本上详细记录了二战各国武器详细数据，再配合剧情，将武器和士兵画在地图上，这点我也没马虎，武器外型全部是按杂志上的图片仿画。游戏正式开始后，我要用笔画出爆炸、燃烧的效果，过段时间用橡皮擦掉它们，在原位置画上残骸、弹坑，嘴里不由自主进行配音，但耳朵还要警惕的注意门外动静，一旦有人靠近，我就会在三秒内将桌面恢复成“学习版”。一张地图从绘制到打完断断续续要花十天半月，最后结果将被详细记录在笔记本上，依我当时设想，是争取在中学阶段将二战演绎一番！

考上大学后，奖赏红白机的事自然已被钉在历史的笑话柱上，当妈妈将厚厚一叠背面已趋黑色的挂历纸翻出来时，一脸的不解，她哪里知道，它们就是我这六年来唯一的幸福！■

1.00版

文/董研

我从小就有一种收藏癖，具体说来有以下多种表现：开始买一本杂志，那么就一定期期不落；买一本书，那么就一定找第一版第一次印刷；玩游戏，就一定要玩1.00版。

其实，我这么做自有我的道理：一本杂志，买多了就成了习惯不买难受；一本书，我想看看作者最初到底是怎么写的；到了游戏这里，也主要就是前面提到的原因的延续而已——我已经习惯了从原始版本体验任何作品，因为我一直坚信，任何东西只有原始版本才最能代表作者意图。

其实，按理说游戏就不该有有什么版本之分。同为娱乐产品，电影就没有什么《指环王1.00》和修正了剪辑错误的《指环王1.01》。即使到了现在，TV GAME也还是一直保留着这一优良革命传统，只要一开卖就再没有后悔要可以吃。大家想想，那样的话，测试员测试起来得多谨慎卖力啊！程序员编起程序来得多认真仔细啊！就因为不能出一点错误。那样的话，游戏的世界又会是多可爱啊！

却不知道是哪一天，哪一个天才突然开窍就想到了，电脑游戏也是程序，为什么不可以向微软那漏洞百出的“瘟到死”一样打补丁呢？那样的话，万一发现了以前没有发现的BUG，多容易就可以改正自己的错误了啊！



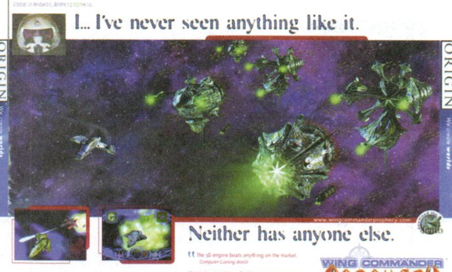
可是——当当当~恐怖的“可是”终于出现了，没想到的是，这本来是造福玩家的好事，到了现在却逐渐的变了味道。很多时候许多厂商想的就是：游戏做的差不多了就卖了吧，缩短周期啦，反正以后出补丁就行了，还显得我们对游戏多么的负责任——您放眼去看看，像人家暴雪、电子艺界那么大的招牌，还要常常出补丁修正自己的错误呢！我们是小公司，出点错误在所难免，但是我们也在努力的为您解决问题啊！难道这如山岳之大如海水之多的补丁还不能代表我们的诚意么？

于是游戏的版本从1.00开始，好像大跃进似的不停更新。

可怜的就是我们这些玩家，人家测试员是可以挣钱的，我们给人家免费测试了不说，还要自己出钱买软件回来，买便宜的D版还要被说成不支持游戏产业……等到了网络游戏的时代，我想要1.00的愿望不仅遥不可得，而且似乎更加的希望渺茫了：你不升级，游戏就干脆不让你进去。这种时候，1.00这个数字到底还有什么意义呢？

万幸的是，喜欢打补丁的游戏商还只是游戏商，要是他们造汽车的话，准得这样：买汽车，您先花上全价，买个壳子坐在里面体验测试下，体验半个月然后补上轮子。放心，轮子是免费的，不过您得自己去搬回来，本厂不提供上门送货服务。好，终于开动了，哎呀~往前走要掉沟里了，不好意思，刹车补丁还得下个月发布……您就节哀顺变吧。■





太空中最凶残的力量……
……并非你的阵营。

银河飞将:世纪的语言

我…我从没见过这种东西。
任何人都不曾见过。

1998 年　Origin Systems 为其两个最知名游戏系列之一的"银河飞将"寻找着市场突破点。然而过于漫长且雷同的星际征途,似乎已令所有人感到疲惫了。

从起源到终点

Origin Systems 的创世之路(下)

文 / Crazy Ivan

创建 Origin Systems 后的最初几年,理查德·盖瑞特指挥着"创世纪"船队在波澜不惊的港湾中一路顺风前行。当 20 世纪 90 年代的电子娱乐业风起云涌、浪潮翻滚之时,"不列颠之王"的领地既迎来了清新活跃的气息,也面临着无法预测的冲击……

飞将传奇


"银河飞将"之父
——克里斯·罗伯茨

俗话说"打虎亲兄弟",正是理查德和兄长罗伯特联手缔造了 Origin 的基业,还有一对哥俩儿也加入其中开创了一段同样恢宏的传奇。话说生于美国但在英国曼彻斯特长大的克里斯·罗伯茨(Chris Roberts)从小痴迷于科幻世界中的太空大战,13 岁起就在家中的电脑上摸索着编写一些颇具可玩性的游戏,卖给出版商赚些零用钱。从 100 英镑的处女作《金刚》到 5000 英镑的《巫师》,有的还登上过英国畅销游戏排行榜,年少气盛的克里斯逐渐成为当地小有名气的游戏设计师。

1986 年,克里斯到美国看望在奥斯汀德州大学任教的父亲,却被大洋彼岸的明媚风光和宜人气候所深深吸引,加上这里的游戏产业方兴未艾,他索性留下来施展一番拳脚,甚至不顾家里反对放弃了进大学的机会。克里斯起初作为自由职业者"打游击",在找人给自己的新作进行艺术加工时,结识了 Origin 公司的美工师丹尼斯·鲁贝特(Denis Loubet,包括"创世纪"系列在内的许多产品连美工带包装都出自此君之手)。经鲁贝特推荐,Origin 与克里斯签下发行协议,在 1988 年合作推出了一部名为《国王传奇》(Times of Lore) 的动作 RPG,克里斯也顺理成章被 Origin"收编",而此时他还未满 20 岁。

同样是从英国来到美国、十来岁就热衷游戏制作、不在乎大学学历……也许正是这一连串相似的经历,让克里斯在理查德手下得到更大的发挥空间。在部分参与"创世纪"项目和担纲开发"核战余生"题材的《异血》(Bad Blood)的同时,克里斯就拉上也在公司做测试员的弟弟艾林·罗伯茨(Erin Roberts)着手圆自己的儿时梦想——制作一部精彩的太空模拟飞行游戏。客观条件的成熟使酝酿多年的构思转化为狂热的行动,经过两年的废寝忘食,1990 年 9 月,《银河飞将》(Wing Commander) 奏响了游戏史上又一个新纪元的嘹亮序曲。

当玩家登上虎爪号母舰投身 27 世纪人类泰兰联邦与猫族异形基拉西帝国的星际大战时,会发现游戏中的经历已超越了同类作品里常见的那种菜鸟成长记,扣人心弦的故事情节、畅快淋漓的战斗过程与出色的声光效果相结合,带来的是前所未有的震撼体验。与《创世纪》的遭遇相似,克里斯原先给游戏取名为"Wingleader",临上市时发现跟已有作品名称雷同,这才改成了相近的"Wing Commander"。而在以 RPG 开宗立派的 Origin 内部,当时对这种架构宏大的"太空歌剧"类型多数还心存疑虑,毕竟之前也只出过一部题材沾边的《太空游侠》(Space Rogue)。市场前景的不明朗甚至一度使销售部门对《银河飞将》叫停,而在最终开绿灯时,为提高吸引力还特意在包装外贴上"出自《创世纪》制作商"的标签,但玩家及媒体对游戏本身的热烈追捧很快就证明这实属画蛇添足。

《银河飞将》刚出炉时还要靠《创世纪》吸引眼球





《银河飞将 II》的任务紧张刺激

一炮打响的《银河飞将》从此改变了《创世纪》一枝独秀的局面,成为支撑 Origin 大厦的另一根顶梁柱。罗伯茨兄弟也找准了坐标和方向,全心投入到这段"飞将传奇"中,其后推出的两部资料片《秘密任务》(The Secret Missions) Ⅰ&Ⅱ不仅是对作品广度的扩展,更是适时满足玩家渴望、捕捉潜在商机的成功手笔。时隔一年《银河飞将Ⅱ基拉西的复仇》(WC2: Vengeance of the Kilrathi)轰然而至,伴随着主角从蒙受不白之冤到重获胜利荣光的历

K文



“先进游戏”未必先进

文/think7474

读过7月号的《先进游戏》一文，先是觉得有些道理，再一想来却又不尽然。

作者开篇承认游戏是娱乐的第一目的，而非教化，文后却又在先进游戏的界定中强调教化作用的重要性，这不是前后矛盾吗？是不是我们主观的去把教化作用的意义强调出来，娱乐作用就可以安然退居其次了呢？很遗憾，完全不可能，充其量，我们将会在几年后的中小学暑假娱乐推荐项目中，看到某些“思想性远大于娱乐性的”游戏，但那同样是排在暑期补课的行列之后。

作者的教育理念显然还停留在灌输教育的基础之上，还期待着我们的孩子可以老老实实的坐在没有家长“看守”的电脑前，面对五光十色的网络世界却视而不见，去老老实实的“寓教于乐”？必须看到，孩子早就不再是可以由我们左右思想的那一代了。

好了，闲话少说，我们“有中国特色的网络游戏”即“先进游戏”究竟该是什么样子呢？先让我们看看国外具有“积极意义”的游戏宣扬的是什么。《文明》，《模拟城市》，《大航海时代》……我也同样喜欢，其中可取的精神食粮应是如下内容：探索、发展、进步，或者还有一些扩张、野心、侵略的意味，必须承认，人类历史就是在这些精神意识的引领下不断进步。那么它们拿到我们这个国度是否还被肯定呢？

以我浅见，最起码，历史地理作为知识的重要性远远不如数语外，这是我们与外国教育的很大区别之一，这也就注定了我们的孩子即使在罗东东先生提到的具有积极意义的国外游戏中，也同样被认为是得不到任何有积极意义的。那么我们又拿什么来构建我们的“先进游戏”呢？不如让这“先进游戏”和历史地理教科书一起投河殉情算了。

国外，与D&D一起成长的一代都已经到了40开外，他们对游戏的接纳是豁达的，他们知道，孩子需要的是纯粹的娱乐，是可以忘记烦恼忘记不愉快的彻底轻松。我们的孩子又有些什么“纯粹的娱乐”呢？电视不让看，游戏不让玩，网吧禁止入内，即使是最单纯的土地、树木、草地，都不是可以轻易拥抱的，太多的人，太多的钢筋混凝土，没有更多的空间留给孩子，那么没有这一切的孩子，还有什么东西能让他们快乐，又怎么能批判孩子对游戏世界的沉迷是个错误呢？

好，电脑游戏不属于孩子。那么我们再看看青年世界的精神娱乐又有些什么？武侠总算登堂入室，影视剧层出不穷，游戏，尤其是网络游戏更是铺天盖地的武侠，可其中有多少体现了武侠精神呢？作为中国侠义正气精神的继承和发扬的武侠文化在10年前还是主流文化鞭笞的小丑，翻身之余不免胡子眉毛一把抓，只有武功招式门派仇杀，不见武侠气节，侠义大道。笔者在某网游中娱乐了半年多，无数次被pk，这倒没什么，郁闷的是无论我是否第一个来到一个练功区都会被人喊上一句“有人了，滚！”多么有文化修养的一群“侠”！

抱怨的够多了，我也提些建议：

一、“学雷锋”游戏作为某种意义上的进步是不可否认的，但我们可以加个注脚“5岁~12岁”适宜，它太幼稚了。孩子的心理成熟已经提前到我们不能想象到的年龄，简单的说教和自以为是的灌输都不会有市场！

二、网络游戏说到底，毕竟是商业行为，真正让这些游戏中能加入民族的东西，还要整个社会对民族文化作更深刻的解析。我们的电视剧电影小说中都不宣扬的东西，就不要指望网络游戏这样引领文化时尚的东西能稍有侧顾。■

让不用外挂的人都滚出游戏

文/风声边界

也许是求学生涯中最后的一个暑假，漫长而又孤寂，懒懒的就这么等死混日子。朋友说：来玩《XXXX》吧。略微想了想，便也答应了。过去，曾经也有很长一段时间沉沦在XXXX的世界——这个公认无外挂的“一方净土”中，虽然并不太感冒那种女娃儿才欢喜的画面，也觉得没有血腥暴力就缺少了一点刺激，但总归是个好游戏。

正准备下手，新区开了。几个兄弟也陆续回来准备冲级，毕竟都是游戏狂人，一天20个小时泡在游戏里，又怎么能够负担沉重的点卡开支，听闻有免费的新区，自然把他们从“泡菜坛子”中拉了回来。游戏画面改观了不少，城市依然繁华喧闹，站在医院门口，我们合影留念，然后开始冲级。

第一天。城里奇迹般的出现了超过30级的人物走动。如果是在老区，有高人带练、有巨额资金支援，这并不令人惊讶，但这是新区啊，大家都是从零开始，这不由的让自诩老鸟的我们汗颜。组队的时候有人愤愤的告诉我们，那些都是用外挂高速练功。大家恍然。

第二天。A村门口多出很多称号“挂机中，勿扰”字样的人在练功。医院里有人高呼“深绿练功的加，外挂的滚”以及一串串问候使用外挂者亲属的话语。GM频繁出现在聊天频道内，却只是报道一些活动内容。

第三天。A村医院门口堆挤着众多玩家，“深绿高速练功的加”，一串串这样的字符刷的我眼花缭乱。偶尔看到“有不用外挂练功的加”闪过屏幕，又被外挂练功的信息刷掉。

第四天，在城内最繁华的医院门口，某达人公然刷频：出售外挂，5000一个。三小时以后练功归来，外挂价格已经降到了3000……

第五天，一个兄弟挂了个电话给我，告诉我他已删号不玩。问其究竟，答曰今早去新岛练功，看到一队说缺人，便加了进去。孰知出门遇敌后队友问他怎么不把高速打开？他问高速是什么，然后就被其他队友问候了自己的十八代长辈。末了，有人轻蔑的丢下一句话：“不用外挂就滚出游戏吧”。我无语。

一个游戏如果没有外挂，那是公平；如果所有人都用外挂，那也是公平；如果一小部分人用外挂，那叫作弊；如果一小部分人不用外挂，那叫愚昧。

第六天的午夜，我把游戏卸载了。长舒一口气，今天终于不用再熬夜奋战了。离开那世界的那一刹，屏幕上隐约闪现了几个字：

“让不用外挂的人都滚出游戏”

我相信，总有一天，这句格言会被人用镏金的大字镌刻在中国网络游戏的墓碑上。■

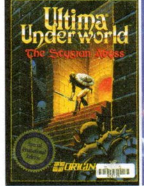
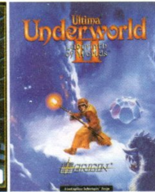




程，更为曲折的剧情和紧张的任务让人欲罢不能。同样，二代的资料片《特别行动》(Special Operations) Ⅰ&Ⅱ也再次延续了玩家的热情，而真人语音资料片的推出更可谓是飞将迷的意外惊喜了。正如理查德和《创世纪》之于RPG，克里斯凭借《银河飞将》也在太空模拟领域尽显王者风范，相对于老大的“不列颠尼亚庄园”，他的住所也被戏称为“飞将牧场”(Commander's Ranch)。

双星争辉

提起Origin也许只会让你想到Ultima和WC这两个经典的代名词，其实早期他们在多元化方向上也曾有所动作，先后跟Penguin Software、Micromagic、Steve Jackson Games等工作室合作推出过多种风格各异的作品，象融合竞速和动作的《飞轮武士》(Autoduel)、带有东方武打色彩的《忍者密术》(Moebius)、策略类型的《战魔》(Ogre)，也有走传统RPG/AVG路线

《地下创世纪》作为主视角冒险的力作，赢得了并不逊色于正传的声名。

的《传说骑士》(Knights of Legend)和《公元2400》(2400 A.D.)等。其中不乏独具匠心的亮点，如在未来装甲题材的《铁骑大战》(Omega)中，玩家不是直接控制作战单位的行动，而是要编制程序设定其智能反应，还可输入到其他玩家的游戏中进行“对战”。不过《创世纪》和《银河飞将》犹如Origin王冠上的两颗璀璨明珠，光芒之灿烂早已令其他作品为之失色。况且羽翼渐丰的Origin尽管不再单纯仰仗理查德独撑场面，但在现有规模下拉长战线显然并非明智之举，因此还得集中力量靠这两支“王牌军”冲锋陷阵。

花开两朵，各表一枝。此时“不列颠之王”虽已君临天下，但《巫术》、《魔法门》等新老对手的挑战也如影随形，拓展疆土的步伐岂敢懈怠？于是乎利用《创世纪Ⅵ》引擎开发的外传系列《创世纪世界》(World of Ultima)应运而生，其中《蛮荒帝国》(The Savage Empire)把玩家置于洪荒时代在猛兽和蛮族之间周旋，而《火星之旅》(Martian Dreams)却让你跳到19世纪维多利亚时代，以“从地球到月球”中的炮弹飞船前往火星走一遭。充分发掘“剩余价值”不失为在相对漫长的开发周期内维持新鲜感的一手妙招，但这套过于异想天开的副产品却在市场折戟，迫使Origin让另一位实力派制作人沃伦·斯派特(Warren Spector)领军的Looking Glass小组收拾残局推出令人惊艳的《地下创世纪》(Ultima Underworld)。不同于换汤不换药的“世界”，强调动作要素的“地下”给玩家提供了进入不列颠尼亚地下城冒险的机会，更突破性地采用3D架构下的第一人称模式，与同期的FPS《德军总部3D》相比，人物视角和动作的转换方式以及整体画面表现甚至有过之而无不及。尽管该分支只有《地狱深渊》(The Stygian Abyss)和《迷宫世界》(Labyrinth of Worlds)两部，但在游戏史上的份量可不逊于“直系弟兄”。




在“银河飞将”系列的三个外传中，《银河私掠者》因其极高的游戏自由度而大受好评，多年之后的《自由枪骑兵》仍传承着它的衣钵。

无论“冷盘”是否开胃，Origin的拥趸们还是更期待“主菜”的降临。作为第三个三部曲“末日决战纪元”(Age of Armageddon)的正式开篇（《地下创世纪》也被归入这一纪元），《创世纪Ⅶ黑月之门》(Ultima VII: Black Gate)直到1992年才姗姗来迟。游戏中玩家通过月门回到被神秘力量所笼罩的不列颠尼亚，从一起血案着手逐渐揭示背后隐藏的阴谋。七代不仅以更精致的画面、更真实的环境、更方便的操作和对人性黑暗面的探讨引人入胜，运行配置上的高要求也让玩家头疼。而这也是理查德首次有意识的创作一个完整三部曲的开端，将“守护者”作为主线来加强角色和情节上的延续性，由此还陆续带出了资料片《美德试炼场》(Forge of Virtue)、第二部分《蛇岛历险》(Serpent Isle)及其资料片《银色种子》(Silver Seed)。




《创世纪 VII》剧情由两部分构成，加上资料片更为丰富（包括地图、截图）

《创世纪Ⅶ》同时也标志着一个历史阶段的结束——这是Origin最后一部独立发行的作品，就在同年9月，Electronic Arts斥资3000万美元收购了这家能够创造世界但囊中羞涩的精英团队。比Origin稍早成立的EA走的是通过市场运作不断扩张的规模发展道路，很快成为娱乐软件业的一方霸主。实际上早在1984年这两家公司就曾携手合作过，以研发为主的Origin面对市场一直感到力不从心，而EA对如此具有号召力的开发商也是觊觎已久，双方最终走到一起也就不足为奇了。需要说明的是，后来在1995年，EA与简氏信息集团共同创办“简氏战斗模拟”(Jane's Combat Simulations)专攻军事模拟游戏，Origin作为子公司也参与其中，但相关作品都归于“简氏”这个独立品牌下。

野心勃勃的EA吞下Origin是指望能在市场上分到更大一杯羹，罗伯茨兄弟可没让新东家失望，也玩起了“飞将扩军”的把戏。游离于主线之外的《军官学校》(Academy)和《星际舰队》(Armada)充实了“银河飞将”的体系，而将经营模式嫁接到飞行模拟中的《银河私掠者》(Privateer)则让玩家沉浸在更为自由的空间中不亦乐乎。在1994年圣诞期间千呼万唤始出来的《银河飞将Ⅲ猛虎之心》(WC3: Heart of the Tiger)掀起的却是一场革命性的风暴。这部花费300万美元打造的4CD巨作真正实现了克里斯追求的“互动式电影”(Interactive Movie)概念，游戏中融入了由《星球大战》电影中天行者卢克的扮演者马克·汉米尔等真人出演的大量视频片断，配合高分辨率的战斗画面，使人物形象和个性更具感染力，在之前各作品中以卡通动画的电影手法演绎多线式情节发展尚属尝试，如今也有了成熟的表现。肩负重大使命的主角

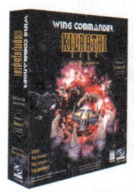
在忠诚与背叛、阴谋与牺牲、挫折与荣耀中经受磨练，人物的命运发展和情感起伏无时不在牵动玩家的心弦，直到在与基拉西帝国的最后决战中获得难以名状的成就感。



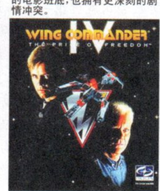
经典传承



前三代《银河飞将》正传构成波澜壮阔的“基拉西传奇”(The Kilrathi Saga)，同时将DOS时代的经典三作全部移植到Win95平台，后来这套限量发售的豪华套装成为“飞将”迷们追逐的收藏极品，在拍卖网站上的竞价一路飙升超过原始售价数倍。不过与猫族之战的硝烟尚未散尽，仅过一年后《银河飞将Ⅳ自由的代价》(WC4: The Price of Freedom)又趁热打铁上演了新的篇章，以令人瞠目的6CD海量将互动电影发挥到极致，无论画面音响均堪与真正的电影相比肩。虽然游戏性改进不大，但通过揭示战争所带来的人性与社会的冲突，使剧情内涵得以深化，堪称一代佳作。

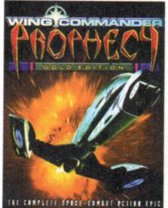


《基拉西传奇》由于存世数量稀少而成为收藏家渴求的对象。



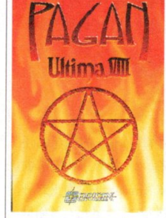
《自由的代价》不仅拥有更庞大的电影班底，也拥有更深刻的剧情冲突。

有人将理查德和克里斯与好莱坞的大导演斯皮尔伯格和卡梅隆相提并论，都是敢下血本出精品的大师级人物，然而正是对完美的追求让克里斯付出了代价。即使是财大气粗如EA，对给《银河飞将Ⅳ》砸下1400万美元开发费用的创纪录之举也只能说下不为例，加上销量不如三代的事实，克里斯的高标准严要求与EA的锱铢必较自然难以调和。另一方面，媒体对他所推崇的互动电影也一直持有“看电影”与“玩游戏”是否本末倒置的质疑。就在这些纷纷扰扰当中，1996年克里斯结束了与EA/Origin的合同，带着未尽的梦想悄然离开，次年弟弟艾林完成《银河私掠者Ⅱ黑暗之渊》(Privateer 2: The Darkening)后也步其后尘挂冠而去。



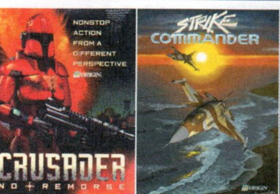
“飞将传说”以《世纪的预言》黄金版而告以段落。

所幸“飞将传奇”并未因罗伯茨兄弟的退出嘎然而止，Origin很快另起炉灶锤炼出《银河飞将：世纪的预言》(WC: Prophecy)，刻意没有采用“V”的序号，而以全新的故事和人物配合更强劲的3D引擎延续玩家心目中的经典。虽然该作因减少互动式情节使容量缩为3CD，但回归到最初两代以任务为导向的风格更能让大多数人所接受。可惜在提供免费下载的《秘密任务》补充包及总结性的黄金版后，这部激荡人心的银河史诗再也没有了下文，给“老飞将”们留下的只有无限的惆怅。



《创世纪VIII》因颠覆传统而饱受争议（包括地图、截图）

当一段传奇消逝在茫茫太空中时，再让我们回过头来看看中古大地上未了的神话。同样在1994年引发地震的还有《创世纪Ⅷ异教徒》(Ultima VII: Pagan)，宛如名字所示，这完全是一部颠覆传统的“异类”。被守护者放逐到异域之岛的玩家发现所熟悉的一切几乎荡然无存，不仅许多已被视作RPG标准的规则被简化，为了摆脱困境竟然可以不择手段。可想而知“美德体系”的忠实信徒们是如何的不解与愤懑，甚至因动作成分的大量增加将其讥讽为“超级玛里奥兄弟圣者版”，即使是那些没被传统“毒害”的新手在醉心于华丽丰富的动作场景之余也对过于苛刻的操作方式提出了责难。事实上理查德自己都承认这是他最不喜欢的一部作品，但究其原因并非只是设计理念上的变化，更多的是来自母公司EA出于商业运作的考虑，用自我解嘲的话来说就是“这是Origin罕有的能够按照预定日程发布的作品”。在一片争议声中，《异教徒》以发布升级补丁的方式草草收场，连已经成型的资料片也胎死腹中。







Origin在其主流产品线面临挫折的同时，以其积累的开发技术加上不拘一格的创意，却造就了意料之外的佳作。

不过正所谓“失之东隅，收之桑榆”，90年代中期《银河飞将》的光芒渐散和《创世纪》的中途受挫并未影响Origin在不同领域证明自己超凡实力。利用《银河飞将》的RealSpace引擎发展出来的《陆空战将》(Strike Commander)、《太平洋战将》(Pacific Strike)和《光荣之翼》(Wings of Glory)分别属于现代和两次大战背景的空战模拟游戏，颇受偏爱非科幻题材的“王牌”们欢迎。更具“杀伤力”的要算是被奉为2D

Origin System 主要作品年表

1979	Akalabeth: World of Doom
1980	Ultima I: The First Age of Darkness
1982	Ultima II: Revenge of the Enchantress
1983	Ultima III: Exodus
	Ring Quest
1985	Autoduel
	Ultima IV: Quest of the Avatar
1986	Moebius
	Ogre
1987	2400 A.D.
1988	Times of Lore
	Ultima V: Warriors of Destiny
	Windwalker
1989	Knights of Legend
	Omega
	Space Rogue
1990	Bad Blood
	Ultima VI: The False Prophet
	Wing Commander
	Wing Commander: Secret Missions 1 & 2
	Worlds of Ultima: The Savage Empire
1991	Ultima - Worlds of Adventure 2: Martian Dreams
	Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi
	Wing Commander II: Special Operations 1 & 2
	Wing Commander II: Speech Accessory Pack
	Ultima Underworld: The Stygian Abyss
1992	Ultima VII - Part One: The Black Gate
	Ultima VII - Part One: Forge of Virtue
	Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds
1993	Shadowcaster
	Strike Commander
	Ultima VII - Part Two: Serpent Isle
	Ultima VII - Part Two: The Silver Seed
	Wing Commander Academy
	Wing Commander Armada
	Wing Commander: Privateer
1994	Pacific Strike
	System Shock
	Ultima VIII: Pagan
	Wing Commander III: Heart of the Tiger
	Wings of Glory
1995	Crusader: No Remorse
	CyberMage: Darklight Awakening
	Wing Commander IV: The Price of Freedom
1996	Crusader: No Regret
	Privateer 2: The Darkening
	Wing Commander: The Kilrathi Saga
1997	Ultima Online
	Wing Commander: Prophecy
1998	Ultima Online: The Second Age
	Wing Commander Prophecy Gold
1999	Ultima IX: Ascension
2000	Ultima Online: Renaissance
2001	Ultima Online: Third Dawn
2002	Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge
2003	Ultima Online: Age of Shadows

射击典范的《铁血十字军》(Crusader)系列，倍受非议的《异教徒》引擎经改进后在这里反而焕发光彩，细腻的画面、流畅的动作和精心设计的关卡谜题都给玩家留下深刻印象。此外，出自沃伦·斯派特之手的《网路奇兵》(System Shock)也把《地下创世纪》的精华再次发扬光大，以独特的视角展现未来网络世界的诡异莫测。

最终幻想

在业界大鳄EA看来，将牌子响亮的Origin纳入帐下后唯一需要关心的就是如何榨出更多的市场价值。在EA的指挥棒下，Origin的规模迅速扩大，业务上则是PC与游戏机平台"齐抓并举"。由此带来的人员流动加剧、管理方式变更、原本充满创造性的工作丧失活力等，都不免让一手打下江山的理查德心怀抵触。尽管他还是开发部门的主心骨，但在制定决策上已经沦为配角，而《创世纪Ⅷ》失利的阴霾仍挥之不去。

正是网络——这场注定要改变未来的革命——让"不列颠之王"看到了创造新世界的转机。当玩"泥巴"(MUD)还只是电脑贵族的活动时，他就敏锐的察觉到网络的普及将要产生的影响。《创世纪》中充满丰富、真实的细节，但单个玩家与环境的互动毕竟有限，如果所有角色都由玩家来扮演，就能通过真正意义上的人际互动构建出一个虚拟而完整的社会生态体系，这就是《网络创世纪》(Ultima Online)的目标。不过这个宏伟设想从1995年开始运转时就不太顺利，要让上千人同时"生活"在还不成熟的网络里几乎是不可能完成的任务，EA高层对此也是大摇其头，但理查德和助手们还是坚持了下来。而全球的RPG迷们也在期待这部经典的脱胎换骨，一年后UO的首次公开测试就有5万多玩家提交申请，反应如此踊跃更坚定了探路者们的信心。



1997年9月UO正式投入商业运营，尽管它并非开路先锋，但还是被推到了第一部成功的大型网络图形RPG的宝座上。其实最初的UO尚"发育不全"，网络延迟和系统崩溃属于家常便饭，程序的漏洞导致恶意PK盛行，甚至连"不列颠之王"也曾难逃毒手。完善游戏的过程理查德用了"地狱"般的感觉来形容，包括应付一些玩家以游戏实际表现与广告宣传不符为由告上法庭要求赔偿的事件。但不可否认的是Origin抓住了网络时代的脉搏再次独领风骚，正像当年的《创世纪I》那样树立了业内标准。如理查德所言，"我们提供的不仅是产品，更是一项服务"，其后几年Origin又发布了UO的多个改进版本，已有30万玩家通过世界各地的官方服务器在虚拟世界中体验不同的人生。



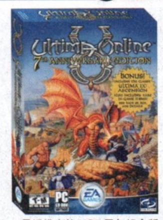
《网络创世纪》让玩家在虚拟社会中体验人生，而不列颠王在UO测试中被Rainz杀死的戏剧性场面，多少带有些黑色幽默的意味。



《创世纪Ⅸ升腾》在技术上和游戏性上的草率，使这一经典系列的世纪终结显得如此令人扼腕。

表面的风光无法消除Origin暗藏的危机。UO的火爆使得一贯向"钱"看的EA来了个180度大转弯，决定让Origin全面转攻网络游戏。但这又造成比UO更早启动的《创世纪Ⅸ升腾》(Ultima IX: Ascension)几起几落，直拖到1999年底才匆忙推出，圣者与守护者的最后大决战却因为硬件兼容性等各种问题变成一场闹剧，这部最终三部曲的完结篇甚至被评为年度最令人失望的作品之一。眼看倾注了无数心血的一代经典如此收场，理查德与EA管理层的关系更是火上浇油，终于在2000年3月30日，"不列颠之王"与自己创办的公司说再见了。这个爆炸性的消息因临近愚人节而平添几分戏剧色彩，但也成为Origin走上末路的开始。

为了抢得市场先机，Origin内部确立了以UO2为首的三个下一代网游开发项目，然而计划赶不上变化，2001年3月EA突然宣布取消《网络创世纪世界》(Ultima World Online)即UO2，理由是集中资源巩固现有的UO体系更为有利，Origin因此失去了一批员工而元气大伤。"风雨的街头，招牌还能挂多久"，即使是由前Microprose的干将安迪·霍利斯(Andy Hollis)出任掌门人也没能改变这家老店的最终命运。出于战略整合的考虑，2004年3月EA决定关闭Origin的奥斯汀总部，人员或被遣散或并入其它开发中心。而就在本文完稿前，又传来原定作为UO2替代品的《创世纪X奥德赛》(Ultima X: Odyssey)被取消的消息，成为这曲挽歌的最后余韵。



最近推出的UO7周年纪念版是一个时代的总结。





"不列颠之王"渴望浴火重生，而在今年E3上理查德盛装登场宣传与韩国公司合作的网游新作。

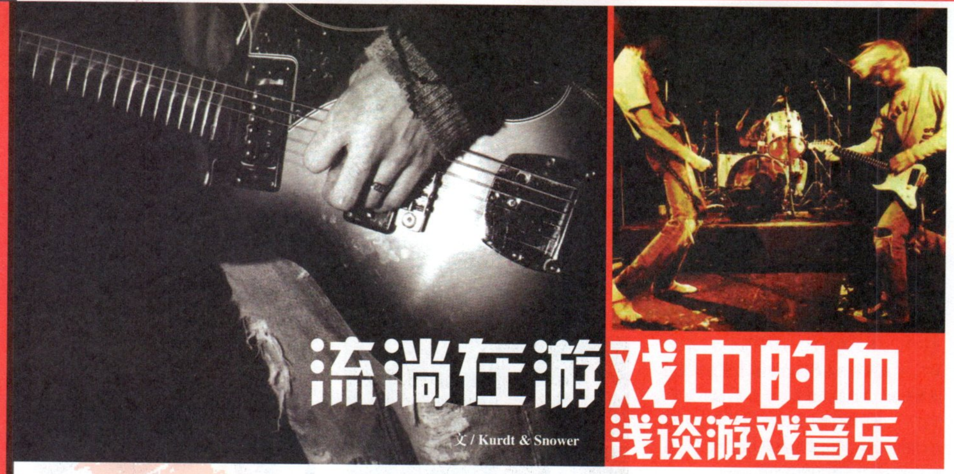
一出上演时间长达20余年的辉煌大戏就这样黯然谢幕了，但在忠实玩家心目中，Origin作为永远走在时代前列的旗手，其地位将难以被取代和超越。从上下求索的《创世纪》到壮怀激烈的《银河飞将》，无论是技术上还是艺术上的成就都已在游戏史上烙下了不可磨灭的印记。尽管承载Origin血统的只剩下《网络创世纪》，剧中的主角们却没有停止追梦的步伐。克里斯亲自执导的电影版《银河飞将》虽票房不佳，但创办的Digital Anvil继续谱写着太空传奇。"不列颠之王"也没有退出江湖，盖瑞特兄弟离开Origin Systems(起源)又成立了Destination Games(终点)。2001年4月，韩国NCSoft公司在美国德州的奥斯汀建立了NCsoft Austin子公司，其创办者正是盖瑞特兄弟和同业伙伴斯塔尔·朗(Starr Long)，在以下一代网络游戏的技术研发为目标的道路上，他们发出的还是同一个声音："我们仍在创造世界"(We still create worlds)。■







风雨飘摇中的玩家圣地Origin总部，这是人员遣散前最后的凄凉景象。



流淌在游戏中的血
浅谈游戏音乐

文/Kurdt & Snower

我们这样形容一支完整的乐队:主唱:乐队的灵魂;吉他:乐队的血液;贝斯:乐队的肌肉;鼓:乐队的骨架……我们将一支完整的乐队形容成一个有血有肉的人,乐队的每一个成员让这个"人"完整。换一种方式,也许我们也可以这样形容一个完整的游戏:人物:游戏的灵魂;音乐:游戏的血液;画面:游戏的肌肉;情节:游戏的骨架……众多因素的结合让游戏最终成为一个整体,并达到完美。今天我们要的只有血液,今天我们只谈音乐……

游戏音乐该如何谈起?音乐本身就具有庞大的体系,从古曲到现代流行音乐,从古典音乐到摇滚乐,要了解音乐严格的分类和发展历史最好还是进入音乐学院进修一段时间才好。游戏音乐风格同样也是多种多样的,你可以在游戏音乐中找到几乎是所有的音乐类型。都说音乐无国界,但当我们进入任何一个国家的时候我们都可以听到当地的历史文化熏陶下的特色音乐。的确,不同的文化让人们在用不同音乐表达自己的时候选择了不同的方式。

中国
——中国特色的游戏 中国特色的游戏音乐



《仙剑奇侠传》只为一个"情"字

我们国内游戏发展可以算的上刚起步吗?也许连刚起步都算不上。自然而然的,游戏音乐更是一个配角,我们很难看见某一款游戏的音乐具有什么知名度。可以称得上成功的游戏屈指可数:《仙剑奇侠传》、《剑侠情缘》、《风云》……应该算是大陆、香港、台湾最具代表性的产品。在这些产品中,我们很容易发现其共通的地方——"侠",同样的与其相关的音乐多少有了一种"侠"的味道。中国游戏音乐的风格同样走上了一条带有明显民族特征的道路:民乐,或者说带有浓厚民乐元素在内的各式音乐。

中国民乐在数千年的产生、发展、传承的过程中,表现出了独特的风格,强烈的个性和鲜明的艺术特色,形成了自己特有的规律和特点。无论市律制、音阶、宫调等乐学基础以及乐学理论方面,还是音乐本体的形态特征、美学观念方面,以及民族习俗、文化传统关照下的民族思维方式、创作方式等等,都无不强烈地展示出其特有的个性。也正是在这种运用本民族固有方法、采取本民族固有形式创造的、具有本民族固有形态特征的音乐当中,你可以清楚的看到,在空气中流动的是山、是水、是叶落、是冬雪、是千古的生命里,那份说不出、道不尽的感动。当《仙剑奇侠传》中彩依化蝶而去之时,一曲《蝶恋》响起,那一份悲伤、凄凉使得千万玩家的泪水也自随风化蝶而逝,由此更让我们联想到家喻户晓《梁祝》的凄婉,而游戏作为文化载体的作用亦在此得以充分的体现。

民乐代表作:北伐——《剑侠情缘》

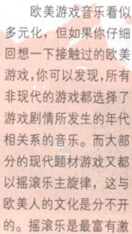


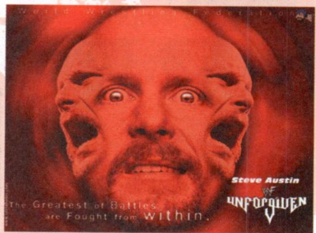
《剑侠情缘》作为一款武侠游戏,具有着一般武侠游戏特殊的文化氛围,毕竟"侠"本身就是一种华人地区的特殊文化。大量运用了充满中国古典色彩的诗句对游戏的主题进行了很好的烘托,对游戏的进行也起了很大的作用,增强了游戏的可玩性。玩家都对《仙剑奇侠传》中的诗句耳熟能详,这也说明一个优秀的游戏必定有个优秀的文化氛围。

在烘托氛围的手法上,《剑侠情缘》中一首荡气回肠的《北伐》堪为代表,它改编自《满江红》。《满江红》是宋、元时最流行的词牌之一,曲谱最早见于1920年12月北京大学音乐研究会所编《音乐杂志》。1925年"五卅运动"后,音乐家杨荫浏将岳飞的《满江红》填入原曲调中,用以表达人民的爱国热情,因此流传广泛。歌曲的曲调雄浑有力,节奏沉稳,抒发了激愤、昂扬和壮烈的情绪,恰如其分地衬托了游戏以南宋岳飞抗金为背景的剧情。演唱者是当时西山居的全体成员,水准固然业余,但充满一种齐心协力的气势。

2000年,《剑侠情缘Ⅱ》上市,在当时推出的白金版中收藏了《剑侠情缘》原声音乐CD,其中收录了从《剑侠情缘Ⅰ、Ⅱ》中精选的25首原创游戏音乐,这是西山居第一次尝试游戏周边产品开发。

欧美
——一切激情、执著、理想只为那骨子里流着的摇滚的血





欧美游戏音乐看似多元化,但如果你仔细回想一下接触过的欧美游戏,你可以发现,所有非现代的游戏都选择了游戏剧情所发生的年代相关系的音乐。而大部分的现代题材游戏又都以摇滚乐主旋律,这与欧美人的文化是分不开的。摇滚乐是最富有激



情的音乐，20 世纪 50 年代兴起于美国，由美国西部的乡村歌手在演唱中吸取黑人音乐的因素而逐渐形成。其中美国宗教歌曲，西部乡村音乐，黑人音乐中的节奏成份和布鲁斯音调等常融成一体。通常摇滚乐多用吉他、贝司、鼓等乐器演奏，当现代摇滚乐与诸多现代音乐元素相融合，则更多地利用电子合成乐器，造出大量的音色泻染，追求新的声音与感受。如果说摇滚乐是一种音乐风格，更不如说它代表的是一种思想。摇滚乐一个简单的名字却是个复杂的体系，它本身就是多元化的。

HardCore 代表作：WWE

"If you smell what The Rock is cooking" The Rock 总是伴随着这句经典的台词出场。随后便是一阵狂躁的吉他。

每一位摔跤选手都会伴随着属于自己的音乐出场。The Rock、Stone Cold Steve Austin、Rikishi、HHH、Kane、Lita……所有的 WWE 选手都拥有属于自己的音乐。我们能明显感觉到各个 WWE 巨星的强烈个人色彩，当游戏音乐想起，让我们感觉到完全置身于 WWE 的摔跤场上。最早的 WWE 音乐具有的强烈劲捍色彩，随着时间的推移，WWE 的音乐也顺应时代的潮流，加入了一份暴力的绕舌金属风格。可以说 WWE 的音乐是美式风格音乐的完美诠释！

Hip-Hop 代表作：NBA 2004





Black Eyed Peas 乐队和黑人歌手 Jermaine Dupri 在 NBA Live 2004 中演唱插曲

NBA 也许是最能代表欧美音乐发展潮流的音乐，NBA 系列游戏的音乐可以算是欧美摇滚音乐风向标。每一年 NBA 的主要音乐都是当年最为流行的摇滚乐类型。经历了 Hard Rock 的年代，Hip-Hop 已经成为了 NBA2004 主旋律。

轻摇滚代表作：家园

众所周知，《家园》的游戏音乐是由著名的摇滚乐队 YES 专门谱写，大气的音乐旋律、完美的主唱嗓音，组成了《家园》的音乐。

摇滚拼盘代表作：托尼·霍克劲爆职业滑板



著名摇滚乐队 Kiss 的歌曲被也被收录于《托尼·霍克劲爆职业滑板》之中

单以 Tony Hawk 系列游戏最新一代 Tony Hawk's Underground 为例，游戏中共收入了来自 75 支乐队的 77 首摇滚歌曲，歌曲类型基本上包含了所有的摇滚乐类型：重金属（Heavy Metal）、朋克（Punk）、Hip-Hop，算是最值得收藏的摇滚拼盘之一。

除去摇滚乐，在以非现代题材为主题的游戏中，开发商更多使用的是可以记录那个年代的音符。也许我们很难说出在那些年代的那些音乐算是什么样的风格，但是他们都具有很强的历史烙印。这其中不乏国外的民间音乐元素，当然更少不了气势恢弘，感情细腻，表现力无限丰富的交响乐元素。早在 16-17 世纪，交响乐便被用于歌剧和清唱剧中的序曲和间奏曲，18 世纪形成了严格的音乐结构体系，达到了巅峰的黄金时代。而后，随着近代有声电影的出现，再次为交响乐的表演提供了舞台，使得这种传统的音乐形式回归于它诞生的位置，成为为影片情节服务的必要组成部分。由此演化而来的近现代交响



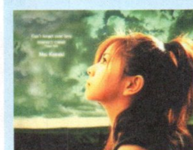
为《家园》制作音乐的著名摇滚乐队 YES

十大"明星效应"游戏金曲

评选十大金曲并不是一件讨好的事，因为每个人心里都有自己的评选标准，特别是对于音乐方面的选择。以下选出的十大游戏金曲并非完全依照音乐本身的素质评选出来，大牌歌手才是成功的根本原因。凭借这些乐坛响当当的名号给经典游戏带来了更多的号召力，这就是明星效应。

（以下歌手及歌曲排名不分先后）

1 Key To My Heart（《宿命传说Ⅱ》仓木麻衣）



传说系列向来有邀请歌手演唱主题曲的习惯，《幻想传说》的主题曲《梦は终わらない~こぼれ落ちる时の》是由坂本昌之演唱、《宿命传说》主题曲《梦であるように》由 DEEN 演唱、《仙乐传说》主题曲 STAR HEAVEN 由 DAY AFTER TOMORROW 演唱……每一代的主题曲都博得一片喝彩之声。这次的《宿命传说Ⅱ》请来的是仓木麻衣，主题曲名为 Key To My Heart。此曲收录在仓木麻衣专辑 FAIRY TALE 中。《宿命传说》剧情含很强的日式英雄风格，主题曲 Key To My Heart 是一首抒情与中板混合的作品，仓木麻衣充满透明感的嗓音将歌曲完美诠释。



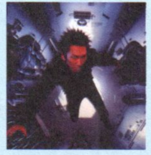
2 Simple and Clean（《王国之心》宇多田光）



由宇多田光亲自谱曲作词的《王国之心 FM》主题曲 Simple and Clean 是一首非常国际化的音乐。宇多田光在日美都拥有很高的人气，这也是 SQUARE 选择她来演唱游戏主题曲的主要原因。Simple and Clean 是《王国之心》初回日文版主题曲《光》的 REMIX 版本。《光》在日本推出单曲 CD 时大获好评，《王国之心 FM》将此曲重新编曲混音。之所以选择 Simple and Clean 而放弃《光》除个人喜好外，更重要的原因是因为 Simple and Clean 更为国际化，这与《王国之心》走国际化道路的初衷更为吻合。

3 俄罗斯轮盘（《鬼武者Ⅱ》布袋寅泰）

作为一位横扫 80 年代至 90 年代，甚至跨越 21 世纪的日本摇滚老将，布袋寅泰的丰功伟业，一向在日本乐坛与歌迷之间颇受推崇。在饱含复古之风的《鬼武者Ⅱ》中，CAPCOM 不但大胆"唤醒"了已故日本影星松田优作，更请来了布袋寅泰演唱游戏主题曲《俄罗斯轮盘》。从游戏中附带的 MTV 中可以感受到布袋寅泰一贯华丽而狂躁的摇滚本色。该曲也收录在 2002 年布袋寅泰的专辑 SCORPIO RISING 当中。



4 Eyes On Me（《最终幻想Ⅷ》王菲）



由 Nobuo Uematsu 制作，王菲演唱的《最终幻想Ⅷ》主题曲 Eyes On Me 无疑是日本游戏音乐中在中国认知度最高的。Eyes On Me 继承了"最终幻想"系列音乐的特点，让一个凄美的爱情故事更加感人。这首歌是王菲突破华语界限，首度尝试英文。随着《最终幻想Ⅷ》在日本的热卖，Eyes On Me 在日本造成轰动，曾经打入 ORICON 最新单曲排行前十名，是 TOP10 榜上唯一由华人歌手演唱的歌曲。在国内凭借王菲的影响力，Eyes One Me 成为了最深入人心的游戏音乐。



乐在表现形式上则显得更为自由。游戏的诞生让更多的人们意识到它与电影的相似之处，如果可能的话，笔者希望将游戏称为与电影一样的一门综合艺术表现形式，而音乐自然是其中不可或缺的必要因素。因此游戏为古典音乐在现代的运用提供了新的机会，也吸引了更多年轻人加入了爱好古典音乐人的行列。

神话时代代表作：神话时代

《神话时代》以北欧、埃及、希腊三个最具代表性的神话时代作为游戏的主角，与这三个时代相对应的音乐自然具有浓郁的民族"神话"色彩。游戏开发者在深入研究了三大文明发展历程的同时，将在音乐的选择上同样具有代表性，鲜明的民族特色正是音乐制作者所追求的，但凭游戏音乐就足以带你重回西方文明的发源地。



古老的埃及乐器同样被运用于游戏当中

1. Esraj
2. Bulbul Tara
3. Talking Drum
4. Tuned Drum
5. Mini-Djembe
6. Tambourine
7. Misc. Wooden flutes
8. Maracas

近代战争风格代表作：荣誉勋章

二战题材的游戏一般都是FPS或是RTS，FPS二战游戏将更多的心思用到了游戏音效的处理上，当然在突出场景或是故事发展情况的时候，则需要更多的BGM。RTS对音乐的要求比FPS更高。二战游戏的音乐节奏大多比较紧凑，给人以紧张的感觉，而在表现大的场面的时候，游戏的音乐则习惯选择气势恢弘，表现力强的交响乐形式，这一点与众多二战影片相似。

西方音乐拼盘代表作：侠盗猎车手：罪恶都市

GTA最著名的"电台"系统可以算是游戏界的一大创新，在《侠盗猎车手：罪恶都市》中收音机共有8个频道，分别代表了不同类型风格的音乐：摇滚生活、古典生活、女性生活、舞曲生活……每一个频道都有自己的DJ，GTA的电台可以满足所有玩家的需要，您能想起的音乐风格只有想不到的，没有找不到的。

日本——全球音乐文化在这里融合

日本游戏产业相当发达，与之相联系的游戏音乐产业同样得到了蓬勃的发展，游戏音乐已不再简单的是游戏的附属品。如果你有机会走上日本街头走进唱片店，你可以看到众多的游戏音乐CD。甚至有些还进入了日本音乐排行榜，《勇者斗恶龙OST》就是最为成功游戏音乐之一，曾经登上日本音乐排行榜前10。一般的日本游戏音乐CD包括了2部分内容：游戏原声和"Arrange Version"。所谓"Arrange Version"就是原声的重新配乐版，其中可能有改编的交响版，甚至钢琴独奏的版本，由此更可见西方古典音乐在日本的地位。

日本游戏音乐风格呈现在我们面前的是国际化、多样化。日本游戏音乐接受了各国文化，并且将各国的文化有机的结合在一起，也算形成了自己的流派。

在游戏音乐发展当中，我们还要记住一些名字，他们推动了游戏音乐的发展：3D定位，让游戏声效定位更加准确；EAX第一次为游戏加入了3D混响；APU的使用让Xbox成为第一台真正用上声音定位，以及整合所有3D声音效果的主机；5.1音箱让游戏更加具有空间感……

日本10大最具影响力的游戏音乐系列

（以下介绍排名不分先后）

1、《最终幻想》系列



FF系列游戏可以说是游戏历史上最为成功的RPG，每一年我们都可以看到FF系列的最新作品。FF系列游戏的原声CD更可以说是游戏市场中数量最多的，至今共发行超过70张原声CD（包括限量版）。数量之多令人吃惊，FF系列游戏原声CD成为世界上销量第一的游戏音乐原声CD就不足为奇了。在所有FF系列原声CD中，大部分都具有相当的收藏价值，但也不乏炒冷饭之作，比如《最终幻想Ⅶ Reunion Tracks》就是植松伸夫在OST中挑选了自己最喜欢的16首做了本张专辑，游戏的无限剩余价值表现于此。

2、《赛尔达传说》系列



由官方发行的"赛尔达传说"系列游戏原声CD共有5张，可以说所有的原声音乐都真实地记录着赛尔达传说的成长过程，每一首音乐都脍炙人口。不仅如此，赛尔达传说作为FC游戏的代表作，在任天堂发行的《FC音乐》专辑以及《FC 20周年纪念》专辑中，我们都可以找到赛尔达传说的音乐，足见赛尔达传说对FC发展的影响。更为令玩家吃惊的是，在2003年发行的一张名为Mario & Zelda Big Band Live CD专辑中，所有的音乐都是由乐队现场演奏，具有极高的收藏价值。

3、《洛克人》



由于一张名为Rockman Dash Original Soundtrack在美国的发行，"洛克人"系列原声CD成为美国游戏音乐市场销量榜的新贵。这张专辑被评为"美国最佳洛克人游戏原声"，也让美国人重新认识了日本游戏音乐。洛克人的音乐可以算是标准的日式流行音乐，这对美国人来说也算种新鲜的风格，难怪"洛克人"系列CD可以在美国获得如此高的销量。

4、《王国之心》



王国之心的成功是国际化的结果，是商业化的结果，是众多的游戏大牌角色共同努力的结果。游戏原声CD的成功当然与音乐本身分不开，但还有一个因素我们不能忽略，那就是游戏主题曲的主唱——宇多田光。宇多田光1998年底出道，99年以首张专辑First Love震惊日本乐坛，800万张的销售纪录刷新日本唱片史。宇多田光为《王国之心》献声无疑为游戏原声CD的销量铺平了道路。

5、《恶魔城》系列



"恶魔城"系列游戏的音乐可以算是自成一派。气势磅礴，如行云流水般的音乐与游戏相得益彰，不知征服了多少人的耳朵和心灵。从《月下的夜想曲》到《无罪的挽歌》，"恶魔城"每一作的音乐都让玩家印象深刻，更可谓是游戏音乐中罕见的极品。



6、《索尼克》系列



Sonic 大部分音乐是由 Jun Senoue 制作的，游戏音乐风格多样，涵盖了摇滚、爵士、Hip-Hop、重金属……等几乎所有的音乐类型。在 Sonic 的原声 CD 中，我们可以找到代表每一个角色独有的音乐和声效，游戏的原声 CD 是所有索尼克迷无法错过的收藏极品。同时，作为 SEGA 当家作品，索尼克的音乐更可在 SEGA 的纪念专辑中出现，足见其地位。

7、《合金装备》系列



Harry Gregson 制作的"合金装备"系列音乐在游戏音乐中同样属于佼佼者。MGS 的音乐最重要的是能够给玩家带来最为真切的投入感，在烘托游戏气氛上居功至伟。MGS 系列游戏的音乐不仅仅受到玩家的推崇，在"专业"音乐迷中间同样有着良好的口碑。MGS 就像一部电影，MGS 的音乐就像电影原声。"合金装备"系列游戏共发行过 4 版 CD，并且在 Konami Game Music Now 1999 中同样收录"合金装备"的主题曲。

8、《寂静岭》系列



Konami 每发行一版"寂静岭"的作品都会发行相应的游戏原声 CD，至今共发行过 4 张。由 Akira Yamaoka 制作的音乐随时随地都在营造着恐怖的气氛。游戏的成功带动了其音乐的成功，CD 在日本与欧美都获得了惊人的销量。

9、《跳舞机》



Paranoia、Kung Fu Fighting、Captain Jack、and Samba de Janiero……在 DDR 中收录了大量经典音乐的 REMIX 版本。尽管不是原创音乐，但凭借这些家喻户晓的歌曲，以及跳舞机在亚洲范围的流行，DDR 游戏音乐 CD 已经成为了一个经典的系列，最新发行的版本为 DDR MAX2 7th MIX Original Soundtrack，大有赶超传统《NOW》音乐系列的势头。

10、《勇者斗恶龙》系列



就像前文提到的《勇者斗恶龙》的主题曲曾经作为一首打榜的单曲风光一时，"勇者斗恶龙"系列游戏原声 CD 与再配器版 CD 在日本本土也具有相当的销量。不仅如此，ENIX 曾经为《勇者斗恶龙》特别制作了 CD 剧场，完成了游戏产业内的一次创新。与赛尔达相同，在 2002 年曾举办过大型的《勇者斗恶龙》音乐会，并录制成专辑 Dragon Quest IV Concert Live in 2002 发行。

5 梦想天空（《仙境传说 Online》孙燕姿）



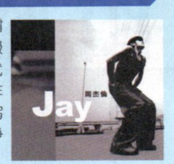
孙燕姿以八位数的酬劳为《仙境传说 Online》代言，并亲自演唱《仙境传说》中文版主题曲《梦想天空》。千万的身价足以证明孙燕姿的唱功和影响力，清新而富有朝气的《仙境传说》请来孙燕姿作为代言人并演唱主题曲再合适不过。《梦想天空》音乐虽表现平平，并没有什么惊人的地方，但歌词还是能充分表现玩家在网络游戏世界中的心态，表现了玩家在网络游戏中对梦想的追求，网络游戏世界是玩家最容易实现梦想的地方。是的，"梦想升空心也自由/梦想天空没有界限……"

6 爱的领域（《神之领域》F4）



《神之领域》的代言人共有 3 位：梁咏琪、蔡依林和 F4，而最深入人心的当数由蔡依林演唱的《看我七十二变》，选择放弃《看我七十二变》是因为这首歌并没有被使用到游戏中，是以广告歌曲的身份出现的，而《爱的领域》则是一首完全属于游戏的音乐，并与游戏以一种最为紧密的方式结合起来。在游戏中，当玩家在游戏中举行虚拟婚礼时，F4 充满感情的《爱的领域》的歌声就会出现，给你们的婚礼增添了更多一份浪漫的感觉。

7 半兽人（《魔兽争霸Ⅲ》周杰伦）



2003 年 7 月的娱乐圈两大超强盛事：游戏界的《魔兽争霸Ⅲ》上市、流行乐坛的超级天王周杰伦即将发片，在追求效益极大化下相互结合在一起，周杰伦担任《魔兽争霸Ⅲ》台湾地区代言人，《魔兽争霸Ⅲ》的中文主题曲《半兽人》也由周杰伦制作演唱。在听完这首歌、看完歌词后，玩家都感觉词曲意境相当写实。按照周杰伦的说法，这首歌是他在一个多月前看到《魔兽争霸Ⅲ》的游戏画面，了解整个游戏故事内容后，有感写下的。

8 这一生只为你（《剑侠情缘网络版》羽泉）



国内第一演唱组合羽泉 + 国内著名软件开发商金山，一首即便听起来并不是这么完美的音乐在这两"强"联手打造下，于游戏玩家中获得了巨大的成功。《这一生只为你》乐风古典之中蕴含着张扬，深沉但不乏激情，虽称不上精品也算佳作。商业化让这首歌和游戏得到了一定的成功，但也似乎让双方同时失去了些什么……《这一生只为你》让金山放弃了一向追求的"古韵"游戏音乐风格，让羽泉放弃了一直以来只唱原创歌曲的个性。

9 Rockfella Skunk（FIFA 99 FatBoy Slim）



FIFA 系列游戏的主题曲各个都称得上大作，其中国内玩家谈论最多的当数，由在当时大红大紫的摇滚乐队 Blur 演唱 FIFA 98 主题曲 Song 2。狂躁的 Song 2 绝对可以让你在踢球之前心情澎湃。但是在此次选择歌曲的过程中，笔者发现了 FIFA 99 的主题曲 Rockfella Skunk。这首由 FatBoy Slim 演唱的歌曲曾是美国非主流电台点播率最高的一首作品，但这样的成功却是在 FIFA 99 发行半年后才获得的，这也许有游戏的一份功劳吧。

10 Homeworld（《家园》YES）



1999 年发行的具有创新意义的 RTS《家园》在游戏市场上得到了一个叫好不叫座的结果，被评为年度最佳游戏却销量平平。但其中的主题曲却得到了无数玩家的认可，这就是由著名的摇滚乐团 YES 演唱的 Homeworld，这首歌被收录到了 YES 的专辑 The Ladder 中。这是一首标准 YES 式的作品，充满了大量悦耳的键盘，伴随着主唱极具特色的嗓音，让这首 Homeworld 被众多玩家所喜爱，同时在专辑中作为第一首主打歌曲出现可以证明 YES 对这首歌曲是多么的看重。



"最好的硬件,最好的软件。
加入 Voodoo。"

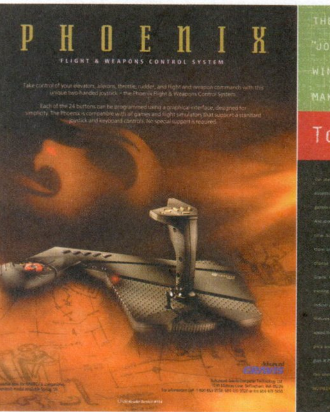
1997 年 3Dfx 已经成为 PC 游戏界迈入新时代的推动者,无数知名大作都在迫不及待的利用 Voodoo 硬件 3D 加速卡所带来的全新图像表现力,而玩家们也为 PC 游戏的全新景象而疯狂,无需更多话语,只需要 3D 图像佐证。





"若是不能获胜
那可没什么'JOY'。
所以我们不做玩具,我们生产行业工具"

1995 年 Gravis 面向铁杆玩家推出的高技术摇杆及手柄产品,以多功能、稳定耐用、可编程及高速响应能力,为其赢得了 1995 年度头名摇杆制造商的美誉,其中"火凤凰"飞行 & 武器控制系统更一度成为焦点。



THERE'S NOT MUCH "JOY" IF YOU DON'T WIN. SO WE DON'T MAKE TOYS, WE MAKE

TOOLS OF THE TRADE

GRAVIS

DON'T JUST DODGE ROCKETS,

DANCE WITH THEM,

SING A SONG TO THEM,

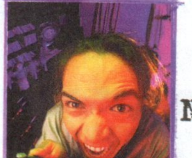
THEN TATTOO

YOUR ITIALS

ON THEIR

NICKE PL D

KULLS.



Microsoft

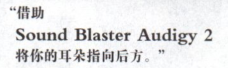
SideWinder 3D Pro

"不要只是闪躲火箭,
戏弄他们,哼着歌子,
然后将你的大名刻在他们脑袋上的镍制护甲。
SiderWinder 3D Pro"

1996 年 Microsoft 推出它的"响尾蛇"系列 PC 游戏周边产品,数字光学定位技术,以及 Z 轴旋转的操控功能,价格定位于中低端市场及整机 OEM 市场,使这一产品系列迅速风靡。











“借助

Sound Blaster Audigy 2

将你的耳朵指向后方。”

2003年　Creative首次将家庭影院领域中最严格的THX 6.1环绕立体声认证引入PC多媒体音效领域，同时还打造了24bit EAX Advanced HD、192kHz DVD-Audio、106dB SNR等全新应用支持。

“彻底革新

你与PC的互动途径

P5

未来就在掌中”

2003年　键盘、摇杆、鼠标，传统PC的操控模式已经快要将人类灵巧的双手彻底“格式化”了，解放你双手的灵感，复兴人类的天性。



“就是这儿

我解决掉三个家伙…

并让他们哭得像小屁孩。

就是这儿

我比任何人都

更亲近劳拉。

游戏由此开始

N-GAGE”

2003年　Nokia为全球第一部以游戏功能为主打的手机发起了强大的宣传攻势，但与游戏掌机产品市场的正面冲突，以及在手机市场的消费错位，都使这部看上去很美的游戏手机饱受冷遇。





“WingMan足以胜任终极操控

我就喜欢这东西，伙计！

WINGMAN EXTREME”

1996年　Logitech定位于“产品人见人爱”的设计理念，在普及型市场上推出了这款结合了钢板加重底座、人体工程学握感及全面软件兼容的超凡摇杆产品。





超级游戏大作

小米是个游戏发烧友，大小游戏统统玩遍。小米去淘D碟，看见一盘上写着："超级游戏大作！毫不留情夺取玩家暑期时光的力作！令你不能自拔！"顿时喜不自胜，兴冲冲地买了一张。

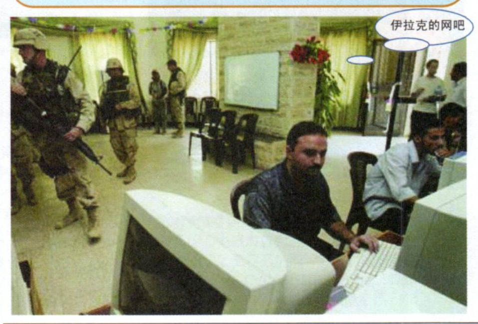
跑回家，乐滋滋安装，点击安装程序，一个漂亮的安装画面出现在电脑屏幕上，上面写着："健康游戏忠告：奉劝菜鸟玩家，本游戏难度较大，极少有玩家在两个月内通关。"象我这样的超级玩家，自然是另当别论了！"小米对此毫不在意，过了"安装向导"，显示器突然一黑，小米大惊——死机了？这时，画面打出几排字：

祝贺你！安装完毕！谢谢你购买本公司的产品！恭喜你选择了一个精彩的游戏！

现在你的电脑已经被感染了300类，2100种病毒~

本游戏的目的在于训练玩家的杀毒技能，在杀毒中充分体会游戏的乐趣，杀毒游戏的方法详见游戏说明书，现在按回车退出安装，开始尽情享受——《病毒争霸之血海狂涛》！

"游戏说明书?? 我买的是D碟啊~"小米惨叫一声，就此不起。



反恐志异：CS之古文篇

一T埋弹，AK弹尽，止剩雷。途遇两CT缀行甚远。T惧，投以雷，一CT惧雷闪，一CT又从；复投之，后CT止而前CT又至；雷已尽，而两CT并驱如故。T大窘，恐前后受其敌。顾野有A门，楼主以箱积其后，苫蔽成丘。T乃奔倚其下，弃AK待刀。CT不敢前，眈眈相向。少时，一CT径去；其一CT蹲于前，久之，弃M4，换持刀。T暴起，以刀劈其头，又数刀毙之。转视A门后，一CT蹲其后，意将定狙以攻其后也。身已半蹲，露其头，T自后暴其头，亦毙之。方悟前CT换刀，盖以诱敌。CT亦黠矣！而顷刻两毙，禽兽之变诈几何哉，止增笑耳！



谨防抄袭

计算机课考试。

老师宣布考试纪律："大家把各自答案存到一张盘上。先做完的，把盘交到讲桌上。把盘的面朝下，不要被别人抄袭……"



如此教材

前天翻了翻一本《公务员计算机系统应用教程》教材，发现里面这样写着：

一、计算机的启动方式有三种：

1、热启动

2、冷启动

3、用Reset键启动

二、子目录：就是根目录下面的子目录





Windows XP 版豪宅

盖兹改装他的豪宅，全面电子化，全面支持 Windows XP，过不久他发现一些问题

1、每次回家，前门打开的时间要花费两到三分钟。

2、马桶要冲水以前会询问。"马桶冲水会造成大便无法回收，您确定要冲马桶吗？"

3、微波炉和烤箱在要快完成以前会突然跳开，面板显示："系统发生无法回复的错误，您要再试一遍吗？"

4、即使是区区一把椅子坏掉，如果试图修复，会造成房子全倒，需要整座房子重建。

5、如果把窗户全部打开，房子会突然停电，并且发出警告"系统资源不足，请您关闭一些窗户。"

6、淋浴的时候热水器会自动进入省电模式，需要甩两下莲蓬头才会恢复供应热水。

7、小偷闯入时，电视会自动打开，并且显示整间房子的地图。小偷可以按 HELP 键取得贵重物品放哪里的信息。

8、要使用电梯以前，必须先输入用户名称及密码，然后听计算机语音介绍如何使用电梯与逃生设备十分钟。

9、所有买的新家具必须是 Microsoft 兼容产品，否则会导致冰箱内物品遗失或烤面包机烤焦面包等的问题，严重时会造成房子倒塌。

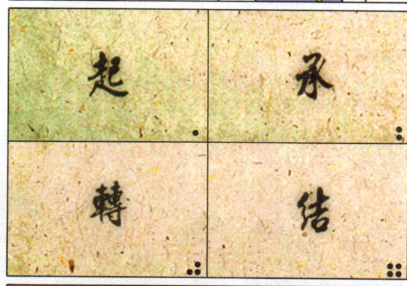
10、盖兹要跟太太亲热的时候，床铺语音会自动询问："这样有得性病的危险性，是否要继续？"


拉登惊现《三国群英传 3》！有图为证


停电的时候也能玩空档接龙

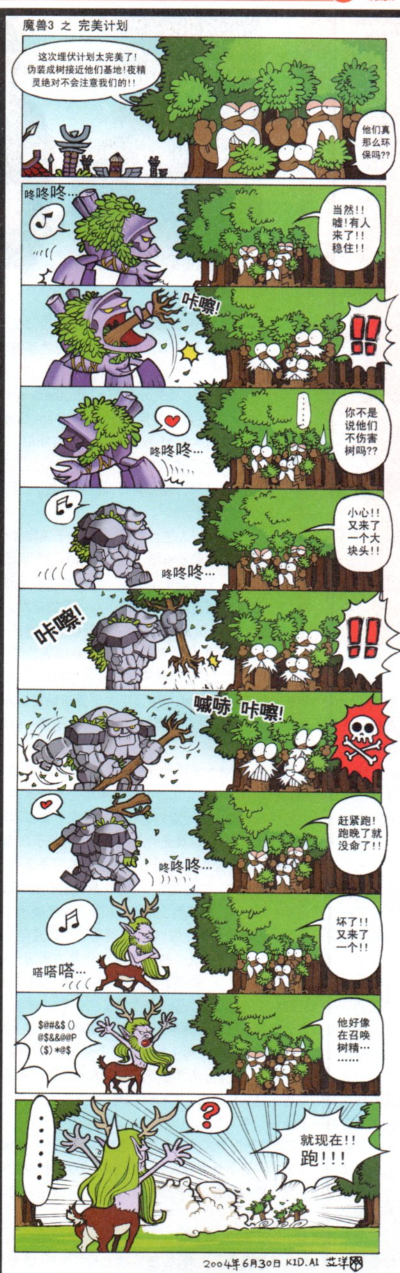
轩辕剑3天之痕 之 四格的真谛







魔兽3 之 完美计划



上海育碧的新拐点



新上任的副总保罗·米根



新上任的副总肯·克劳普



由育碧总部前来视察工作的人力资源经理



育碧上海制作部负责人戈翎女士

对于育碧上海的制作部来说，2004年是关键一年。除了3个重要的移植项目——PS2版《幽灵行动Ⅱ》(Ghost Recon 2)、PS2版《战火兄弟连》(Brothers in Arms)和Xbox版《噩梦鬼魅Ⅲ》(Nightmare Creature 3)外，原创大作Xbox 2版《分裂细胞Ⅳ》(Splinter Cell 4)也已进入早期的技术研究阶段。待年底移植项目结束，制作人员即会全力投入《分裂细胞Ⅳ》的研发。

更为引人注目的是，育碧终于决定全面进入中国的网络游戏市场。经过半年多的市场调研，育碧上海已于今年年初成立了网络游戏事业部，专门负责面向国内市场的网络游戏项目的研发。同时，育碧还将《魔法门英雄无敌》授权于福建的一家网络游戏公司，由后者担任该系列网络版的制作。

如此多的重头项目同时上马，这在育碧上海制作部的历史上从未有过。由一个纯粹的制作基地，到今天把中国视为消费市场加以开发，育碧制作部正处于7年来最重要的一个转型期，网络游戏是这一转型期的关键词。

转型既是一次机遇，也潜伏着种种危机。首当其冲的是人才危机。由于本土企业对游戏研发日渐重视，国外企业对中国物美价廉的人力资源和庞大的市场亦是虎视眈眈，有经验的制作人才获得了更多流动和创业的机会。未来一段时间内，中国游戏业的人才争夺战将趋于白热化。

去年年底，育碧上海制作部曾流失一批人才，其中不乏骨干，当时《分裂细胞Ⅱ》正处于制作的关键时刻。外部机遇的增多是诱因之一，部分员工在经历数年的成长后，体味到“透明天花板”的坚硬冰冷，从而引发对自己职业生涯的再思考和再定位，这也是跨国公司普遍存在的问题。

谈及这次大跳槽，一位育碧员工对记者说：“外部的诱因永远都只是次要的，最主要的还是内因——做得不开心。工作很累，没有得到应有的尊重，创意受到压制，个人的职业发展前途黯淡。”

某一位员工的抱怨或许只是随意的发泄，但从不同位置上的不同员工口中得到相近的回答，我们不得不相信育碧上海在内部管理上确实存在一些值得商榷的地方。例如，法方管理层与中方员工之间的隔阂，部分法方员工与中方员工之间的矛盾，中方员工之间的派系之争，市场部与制作部之间的互不通气。

能够参与《分裂细胞Ⅳ》这样一款享誉全球的经典系列续作的创作，而且是在一个全新的平台上从零做起，应该是很多游戏制作者的梦想。但一些员工宁愿放弃这样的机会，也不愿被调入该小组，这足以说明问题的严重性。

为加强管理，今年年初，育碧将保罗·米根(Paul Meagan)和肯·克劳普(Ken Klopp)从北美调至上海，担任育碧上海的副总，统管部门经理和项目经理。两位副总的个人能力不容置疑，而他们占据足够高的地位、可以得到来自总部的信任和强有力的支持，显然更为重要。他们的到来，令育碧上海的内部管理产生了一定的改观。

每个公司都有自己的问题，在不同的发展阶段也必然会遇到不同的困难，但今年的育碧上海不容失败。2004年对于育碧上海来说是一个新的拐点，他们所面临的挑战异常艰巨。市场方面，新的网游项目将直接面对国内至少150款网络游戏的竞争，成败与否很可能会影响到育碧上海未来的发展方向。制作方面，有消息称日本的两大游戏巨头——世嘉和史克威尔艾尼克斯将在上海建立庞大的制作基地，育碧的一位中层管理者苦笑道：“都来上海，受不了，抢人怎么办？”

人力资源目前已成为制约育碧上海制作部发展的最主要因素，他们急需补充新鲜血液。育碧负责人表示，公司将在明年3月份之前再招收150名员工。这将是育碧上海历史上的第二次大规模招人，也是规模最大的一次。

但合格的人才却难以寻觅，据一位部门经理透露，从去年年底到今年年初，他的部门共收到1000多份简历，最终录用的，只有7名。而一旦放低录用标准，育碧多年来相对薄弱的培训机制将面临考验。此外，新老员工对半的局面，也会令本就存在问题的管理更为吃紧。

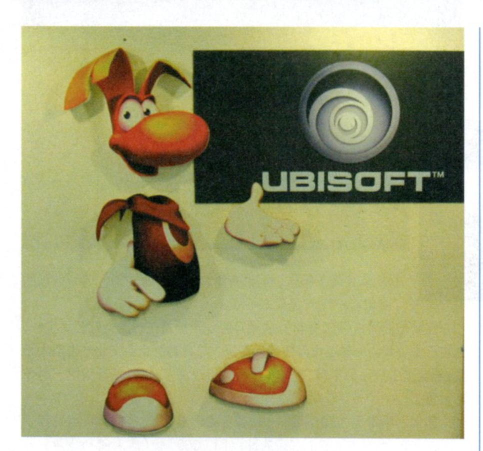
史蒂芬·柯维曾以做人的道理类推企业，他认为企业的体质是财务状况，心智涉及人力资源的开发、培养与运用，社会情感指公关与员工待遇，精神则反映出目标宗旨与原则。企业健全与否系于这四方面的平衡发展。

育碧上海的“体质”良好，“精神”也很健旺，但“心智”和“社会情感”方面却存在一定问题。当背负重压快速前行时，一些不明显的裂缝往往会造成意想不到的事故。

如果管理层正视并妥善修补这些裂缝，育碧上海将在2004年划出一道优美的弧线。■



上海育碧的足迹



市场先行

1996年的育碧处于全面扩张的阶段，资本方面实现上市，产品方面开始版权合作，向华纳兄弟和迪斯尼购买了《蝙蝠侠》、《唐老鸭》和《丛林日记》等授权，研发方面先后成立蒙特利尔分公司和上海分公司。这两个分部，今天已成为育碧研发力量的左膀右臂。

绝大多数跨国公司在进入中国时，都会面临两种选择：或把中国视为生产基地，或把中国视为消费市场。对于当时的育碧来说，答案很明确。

95/96财年育碧公司的营业收入折算成人民币接近4亿元，而1996年的中国游戏业则刚刚进入短暂的发展期，尽管有金盘电子、前导、西山居和目标软件等企业的努力开拓，正版市场规模仍只有4000万人民币左右，仅为育碧年收入的十分之一。

因此，育碧入驻中国的首要目标，并非把自己的产品推向中国市场，而是利用中国低廉的人力成本，建设一个具规模的制作分部。从当时育碧的产品战略来看，此举主要是为了降低PS游戏的开发费用；PS2公布后，上海分部被作为PS2的制作基地加以发展，并培养出了一批优秀的程序员。

育碧总裁伊维斯·古利莫特在谈及上海分公司的成立时说："当时我们刚刚在加拿大设立了一个分公司，将研发力量发展到北美。在我们看来，中国的游戏产业很有潜力，我们有必要把自己的势力进一步延伸到亚洲，于是决定派人过去看看。"

这个人就是戈翎（Corinne Le Roy）。戈翎女士曾在前苏联工作两年，负责法国政府与前苏联的一些医疗合作项目。因其具有一定的海外工作经验，育碧决定将她派往中国，负责当地市场的开拓。

1996年4月，戈翎来到中国后，将陆佳琪（现人力资源部经理）和莫振光（现IT部经理）招至麾下，开始对中国市场进行调研，了解政策法律，寻找合作伙伴。当时美国艺电的北京办事处刚刚成立，法国最大的游戏发行商Infogrames公司也在对中国市场进行考察。

几个月后，在英特尔组织的一次业界交流会上，戈翎等人结识了杭州托迪斯多媒体公司总经理杨震，后者决定加入这支筹备小组。

这样，由戈翎带队，陆佳琪负责外联，莫振光负责技术，杨震负责市场，上海育碧电脑软件有限公司于1996年12月正式成立，当时的投资额为50万美元。

步入鼎盛

1997年1月，育碧上海的第1款代理游戏《雷曼》（Rayman）在国内正式发售。之后，《生死赛车》（POD）等游戏软件和《雷曼英语大闯关》等教育软件也陆续进入中国。

发行游戏的同时，戈翎等人对中国的人才市场作了调查，认为中国不乏优秀的技术人才，设立制作部的想法可行。于是1997年7月，兰吉利（Gilles Langourieux）来到中国，成立上海育碧制作部。这是育碧设在亚洲地区的第一个游戏制作部门。

上海制作部接到的第一个正式项目是《摩洛哥大奖赛》（Monaco Grand Prix Racing Simulation 2）的PS版移植，当时制作部只有十几个人。随后又有四个移植项目被放在上海制作，分别是《雷曼II》、《唐老鸭》（Donald Duck）、《丛林日记》（The Jungle Book）和《F1赛车模拟》（F1 Racing Simulation）。其中《雷曼II》的规模最大，也是很多国外制作室所垂涎的项目，最终被放在上海制作，与兰吉利的个人影响不无关系。

初期的这些移植项目为育碧培养出了一批出色的程序员，例如《雷曼II》的程序员李劲松。《雷曼II》使用的是育碧自己研发的CPA引擎，该引擎不够稳定，且没有针对PS平台的底层引擎，于是李劲松带领几名员工将底层引擎写了出来，法国总部看后称赞不已。育碧的另一位程序员王凤全以PS2的底层优化见长，他为蒙特利尔分部解决了《波斯王子：时之砂》图像引擎的底层优化问题，被GDC评为"2003年最有贡献程序员"。王凤全最早参与的项目就是《F1赛车模拟》。

其间育碧也曾尝试过开发面向中国市场的原创游戏，名为《狼烟》（Wolf Smoke），这是一款以古代中国为背景的2D策略游戏。遗憾的是，由于人员的水平和经验尚未成熟，经过半年多的纸上谈兵，该游戏在概念阶段即告夭折。育碧上海的第一次原创努力宣告失败。

随着项目的增多，1999年初，育碧制作部开始了第一次大规模招人。报纸上、互联网上、人才交流会和展览会上、校园里，都能看到育碧的招聘广告。陆佳琪回忆说："我们那时候招人，可以说是掘地三尺。例如在校园做宣讲会，带学生过来参观，为他们提供实习的机会。宣传工作从大四一



直做到大二。”

1999 年 4 月，育碧上海制作部迅速膨胀到 270 人，其中程序员 90 人，美工、企划和管理人员 100 人，市场人员 30 人，另外还有 50 名测试员。

公司的扩张为本地应届毕业生提供了就业机会，也为自己赢得了政治上的资本。当时育碧的员工绝大多数为中国人，待遇也很不错，平均收入在 3000 到 5000 元之间，且以每年 40% 的速度上涨。育碧因而被上海市政府作为外资企业的典范。

1999 年 4 月，来沪访问的加拿大蒙特利尔市长布克与上海市长徐匡迪签署了两个友好城市在多媒体方面的合作协议，期间布克曾专程率团参观上海育碧。徐匡迪了解到育碧的情况后，在市政府的会议上表示：上海还有育碧这家企业，大家有空要下去看看。



育碧上海制作部的第一批移植项目在 2000 年内先后发售，且获得了不同程度的成功。《唐老鸭》和《丛林日记》的全平台销量均在 70 万左右，《雷曼 II》的 PS 版销量更是突破百万。许多育碧员工认为 2000 年是公司的鼎盛时期。

原创的高歌猛进

2000 年正值互联网大潮汹涌之际，兰吉利离开育碧回法国创业，上海制作部由戈翎接管。在《雷曼 II》等移植作品获得成功后，制作部认为已经完全有能力开发原创作品。于是从 2000 年起，育碧上海一跃跳入原创期，《F1 2000》、《唐老鸭 PK》、《海市蜃楼》（Mirage）和《特工狂花》（VIP）等原创项目纷纷上马。

当时的两个主要原创项目是《海市蜃楼》和《特工狂花》。其中《海市蜃楼》因质量无法保证而中途取消，尽管未正式制作，但育碧已为“虚幻”引擎的使用权付出了不菲的授权金。这也是育碧第一次从 CPA 引擎转向“虚幻”引擎，此后，育碧开始逐渐接受“虚幻”引擎。

《特工狂花》的 PS 版本和 PS2 版本由上海制作部的两个小组分别开发，立项时被作为 3A 级的一线大作，但最后的结果却不理想。PS2 版本在完成后因质量问题甚至未能在北美市场上发售。

现在看来，导致该项目失败的因素很多，高估自己的原创实力是主要原因之一。游戏从一开始就在策划方向上犯了错误。当时育碧总部提出两个苛刻的要求：一是必须做成枪战和动作游戏，但不得有流血场面；二是必须做成“非直接操作”（Non-Direct-Control）的方式。于是上海制作部的策划结合街机 /DC 游戏《爆裂刑事》（Dynamite Cop）和《莎木》QTE 系统的特点，并借鉴音乐节拍游戏的玩法，得出了一套不伦不类的游戏系统：当事件发生时，屏幕上会出现一些方向或按钮，玩家只需根据指示按对键，即可看到一段过场动画，如此反复。这一设计几乎毫无游戏性可言。

采用较为简单的设计方案，原本是为了控制项目的风险，而《特工狂花》的开发费用却高达 3000 多万，最多时参与人数曾达上百人。该项目也是国内第一款大规模使用动作捕捉的游戏，启用了上海电影制片厂的一套当时国内最先进的动作捕捉设备，动作指导和动作捕捉的演员由唐季礼及其属下担当。据说育碧被上海电影制片厂评为当年的“金牌客户”，可见成本不菲。

在管理层面，《特工狂花》的项目经理早期曾在日本丸红公司工作，他将日本公司的一些工作习惯带至育碧，与育碧的企业文化产生巨大矛盾，导致员工的强烈不满，在合作过程中出现许多分歧，项目组里一时矛盾重重。

原创水平不足、成本控制不力、项目管理混乱，这些因素最终导致了《特工狂花》的惨败。雪上加霜的是，《F1 2000》和《唐老鸭 PK》两款游戏也因版权问题而不得不被取消。当时《F1 2000》已经完工，但因其版权并非从官方直接购买，而是从日本的第三方厂商处获得，在这家厂商倒闭后，《F1 2000》不得不被束之高阁。也正是从这次教训起，育碧开始重视培养自己的版权。

4 款原创产品中的 3 款被取消，《特工狂花》的 PS2 版本仅在欧洲地区发售，PS 版本的销量也并不理想。两年的研发几乎颗粒无收，上海分部在 2000 年至 2001 年期间成为育碧制作部门的“成本中心”。

原创的失败，直接导致了 2001 年底育碧上海裁员 50 余人。裁员让一些老员工心灰意冷，丧失了最初的热情和忠诚。原创失败的另一影响是法国总部对上海方面失去信任，上海制作部的业务重心再次转入以移植为主。这也间接导致了企划部经理一职的空缺，企划人员无人管理。直到 2003 年制作《分裂细胞：明日潘多拉》时，公司才意识到企划人才的匮乏。《明日潘多拉》的关卡设计人员有近一半为国外员工，比例远高于其它部门。

与中国市场擦肩而过

在《特工狂花》等原创项目进入收尾阶段时，育碧又启动了两个面向国内市场的新项目。

2001 年年中，上海美术电影制片厂邀请育碧为动画片《我为歌狂》开发游戏。他们希望借鉴国外动画业的做法，通过授权开发周边产品，把《我为歌狂》改编为游戏、漫画、电视剧、小说、话剧等多种形式。











育碧制作部在讨论后认为可以一试,因为“这个东西值得炒一炒,上美厂的各方面宣传还不错,我们可以借用它的版权、宣传、人物形象、歌曲等资源,对方提出的授权费也不高。”

将目标限定在“借力”,很大程度上制约了项目的成长空间。整个开发过程中,育碧制作部只有六七名策划利用业余时间参与故事和系统设计,其余工作均被外包给国内的其它游戏制作室以压缩成本。这种做法可以理解,毕竟国内的正版游戏市场还不成熟,借用现有资源可以降低风险。

《我为歌狂:夏日彩虹》的表现并不理想,正规渠道共售出 2.5 万套,加上 OEM 共计 6 万套左右。整个项目的开发费用为 70 万元,加上 25 万元授权费,盈亏刚刚持平。

《夏日彩虹》项目经理在谈到失败的原因时认为,一方面是高估了自身的原创实力:“中国的 Game Design 的水平很差。他们没有整体的把握感,只知道自己需要什么东西,而不是玩家需要什么东西。”另一方面是由于国内游戏制作组在理解能力、专业水准和敬业精神与育碧有很大的差距:“在育碧呆久了,觉得有些事情理所当然应该这样做,但国内的公司就是做不到,或者说不愿意做。”

《夏日彩虹》的游戏设计、质量控制和最终测试在上海,程序制作在成都,动画制作在杭州,音效制作在北京,四地分工,也为合作造成了很大的麻烦。

与网络游戏擦肩而过

《夏日彩虹》的开发费用是由育碧上海的市场部承担的,那一年,育碧上海的制作部惨淡经营,而市场部却在杨震的带领下进入全盛时期,平均每月有四五款游戏在国内发售。

杨震意识到单机游戏在中国已经没有多少做头:“当时单机游戏销售的上升空间已非常小,育碧必须找到新的突破口。从《石器时代》的成功,我感觉到网络游戏作为一种全新的商业模式,很有潜力。”

于是杨震开始寻找合作伙伴,2001 年 8 月,他和陈天桥分别代表育碧上海和盛大网络,在《传奇》的合作协议上签下了自己的名字。根据协议,育碧将负责《传奇》的市场推广和客户端光盘、充值卡的销售,并从中提取分成。

遗憾的是,这一合作在 2002 年初杨震离开育碧后不久即告破裂,如今内情已不可知。

接受采访的几位育碧员工无不对此扼腕叹息,他们认为管理层不够高瞻远瞩,令育碧错过了一次脱胎换骨的机会。一位部门经理直言:“一两个人的决策失误,就可能断送公司的大好前程。”杨震也深感惋惜,他说:“当时的育碧在盛大眼里是一个巨人。那时盛大仰视育碧,就像育碧现在仰视盛大。”

《传奇》窜红后,育碧认识到中国网游市场的潜力,于是在 2002 年下半年设立了 Ubi.com 上海分部,由原程序部经理奥利维亚负责。在奥利维亚的主持下,育碧开始了《无尽的任务》的引进工作。当时育碧内部持反对意见者居多,而育碧管理层的态度十分坚决。

项目经理法国化

经历 2001 年底的裁员风波后,育碧上海制作部的业务重心重新回到以移植为主。《雷曼 Ⅲ》、《雷曼竞技场》、《幽灵行动》和《恐惧杀机》(The Sum of All Fears)等移植项目的顺利完成,令公司逐渐走出低谷。

2002 年 4 月,《分裂细胞》的 PS2 移植进入原型设计阶段。半年后,试玩版完成,此时总部将一位法国项目经理调入该组,取代原中方项目经理。

法国项目经理的任命,很大程度上是由于育碧总部对上海方面的不信任,不肯放权。一位育碧员工解释说:“由中国人做项目经理,总部总是不放心。于是各种指令、指示、监督就都来了,其间不乏不可能实现的任务。但如果是法国人来做项目经理,就没这么多麻烦,只要按时拿出来就 OK。”

2003 年,《分裂细胞》按时完成,《彩虹六号 Ⅲ》的移植和《分裂细胞:明日潘多拉》的原创同时展开。后者占用了公司的大部分资源,共有近百人参与,项目经理仍然是这位法国女制作人。尽管在合作中出现过某些不快,游戏最终还是顺利完成,且获得好评。《幽灵行动》、《分裂细胞》、《分裂细胞:明日潘多拉》的销量均突破 150 万套。

事实上,育碧上海最近一些重要项目的项目经理,多由法国人担纲。“他们认为找到了一条有效的管理方法:把难度不大的移植项目交给中国人当经理,而把原创项目控制在法国人手里。”

2003 年 3 月,育碧总部出于战略上的考虑,在上海设立本地化部门,为日本、韩国、中国香港、中国台湾等地发售的育碧游戏制作相应的本地化版本。一年多时间里,该部门共完成了 20 多个项目。有趣的是,本地化部门最初的工作内容中,并未包括面向中国大陆市场的简体中文版。

2003 年 10 月,空缺近两年的企划部经理一职再度被任命。2004 年 2 月,保罗·米根和肯·克劳普被调至上海,担任副总。育碧正在努力解决自身存在的管理问题,为接下去的扩张做准备。

这一阶段,员工的培训机制得到史无前例的重视。据相关负责人介绍,从为期 2 至 3 个月的初阶学习,到实战中专家的高阶指导,育碧会为未来的新员工提供系统科学的培训。

而这一切,在过去是不可想象的。尽管育碧各部门以往也有培训,但都很简单,一般只限于技能培训,如编辑器的使用。2002 年曾有一位富有经验的国外策划专家来育碧讲课,仅上了 4 次课,就被叫停。

2004 年 10 月,育碧上海将迁往浦西,届时无论人员还是业务,都将达到一个前所未有的规模。面对全新的平台和全新的市场,面对来自内部和外部的压力,育碧正在努力将自己的状态调整至最佳。■



育碧简介

育碧由古利莫特(Guillemot)五兄弟创建于 1986 年,最初是法国一家很小的游戏发行公司,通过英国的渠道在法国本土发行游戏。

成立后不久,五兄弟中排行第三的伊维斯·古利莫特(Yves Guillemot,现 Ubisoft 董事长兼首席执行官)说服美国艺电、雪乐山和 Microprose 等公司,将其产品的法国分销权交给育碧。在他的经营下,公司的业务很快攀上一个新的台阶。1989 年至 1990 年,育碧相继在美国、英国和德国三大市场建立分公司。

1990 年,育碧由代理发行转向研发,在巴黎近郊的蒙特勒伊(Montreuil)组建起自己的研发团队。1994 年,一位狂热的游戏爱好者加入进来,他就是“雷曼之父”——米歇尔·安塞尔(Michel Ancel)。他的加盟令育碧的研发实力大增,他所缔造的“雷曼”在之后的六年里一直是育碧的招牌形象。

2000 年育碧收购 Red Storm 等公司,将产品线由轻松休闲的家庭娱乐风格,转向更为成人化的风格。转型后,以《分裂细胞》、《幽灵行动》和《彩虹六号》为首的军事题材的动作射击游戏,逐步取代《雷曼》成为公司的一线产品。

2003/2004 财年,育碧的营业收入达到 5 亿欧元,成为欧洲第三、北美第六的游戏公司。

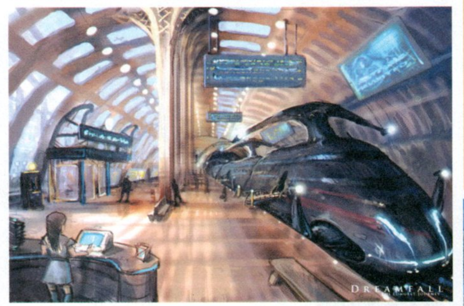
作为一家集团公司,育碧的业务主要分为 Ubisoft (PC 游戏 /Console 游戏 / 掌机游戏)、GameLoft (手机游戏 /PDA 游戏)和 Ubi.com(互联网与网络游戏运营)三大块。这三块相互独立,在中国均有布局。其中 Ubisoft(育碧电脑软件)位于上海,目前拥有 200 多名员工,其制作部的规模与水准在整个集团内部仅次于加拿大的蒙特利尔分部;GameLoft(智乐)在北京和上海均设有公司,智乐北京的规模已达到 70 多人;Ubi.com 与育碧上海市场部同在一处,《无尽的任务》和未来的新网游即由其运营。

与北欧 F4 的亲密接触
Funcom 制作人采访手记

7月16日，上海出梅的第一天，气温攀升至35度，走在大街上如洗北欧著名的桑拿浴。

浦西外白渡桥上，《家游》的两个小记一边行色匆匆地赶路，一边老大不情愿地享受着免费自然桑拿，还不时地商量着什么。

来自北欧挪威——海盗出没之地——的 Funcom 游戏公司前不久与《家游》取得联系，说是即将派要员来华访问，因久慕《家游》大名，望届时能够一叙；同时允诺将有重要消息首次披露——不光是在国内，而且是在全球范围内！小记当下约定了时间地点，今天就是来应约的。



说话间已来到他们潜伏——不对，是下榻（虽说他们来自海盗之国，但毕竟不是海盗）——的酒店门口，登上电梯。小记一边凭着从《加勒比海盗》等片子里看来的海盗形象，想象着他们的模样，一边按下了门铃。

门开了，四个人头一齐出现。

小记登时有点失望：没戴宽边帽，没戴单眼罩，大衣、手枪、木腿这些海盗必备的特征一个都没有，眼前的四人就是那些在欧美随处可见的青年：T恤衫，牛仔裤，皮凉鞋，莫说是在纽约或是巴黎，就是走在上海街头大概都没什么人会注意到吧。

嗯——倒也不是，仔细一看，这四位还是比较帅~~~的：个个都超过一米八，脸庞或俊俏，或酷酷，身材没有一丝赘肉。要是拍欧洲|《流星花园》，这四人去演 F4 简直绝配——虽然年纪稍大了点……

胡思乱想间，名片已经递了过来。来者是 Funcom 公司的创意. Ragnar Tornquist、市场销售副总裁 Nicolay Nickelsen、《梦|（Dreamfall）项目经理 Oivind Scharning，以及另一家手机游戏· Plutonium Software 公司的 Tonny。

Ragnar 虽不是做市场的，却很健谈，他先向我们介绍了一下来意人此番来中国，是希望寻求各方面的合作，包括发行、开发等，但他们对国内游戏市场缺乏了解，所以想先来探探路，看看各种可能性。目前的设想包括在国内发行最新游戏、在国内开设制作部开发游戏、外包一部分产品、网络游戏方面的合作，等等。于是小记们就开始给他们“洗脑”，从国内游戏业的概况说起，到各游戏公司的情况、网络游戏的情况，听得欧洲 F4 如痴如醉，大有茅塞顿开的感觉。



接着 Ragnar 给我们简单介绍了 Funcom 的历史：这家1993年成立于挪威首都奥斯陆的公司从电视游戏起家，之后电视、电脑、网络游戏兼做。以往的作品有冒险解谜游戏《无尽之旅》（The Longest Journey，PC）、《鬼马小精灵》（PS）、在欧美与 EQ 一争高下的网络游戏《混乱在线》（Anarchy Online）。这其中大家印象最深的应该是2000年的最佳冒险解谜游戏《无尽之旅》，小记正好也是一名不折不扣的解谜游戏迷，难得碰上 Ragnar 这样的同好，不禁聊得热火朝天。有趣的是，Funcom 还曾把日本著名的街机格斗游戏《饿狼传说 SPECIAL》和《侍魂》移植到世嘉的16位 CD 游戏机 MEGACD 上，这倒是以前没有听说过的。

现在 Funcom 有将近100人，在奥斯陆和美国各有一个开发部，重点是开发冒险游戏和网络游戏。他们正全力研发的项目包括：荣获本届 E3 最佳动作冒险游戏的《梦陨》（PC/XBOX）、网络游戏《混乱在线》的下一个资料片“异形入侵”，以及另两款未宣布的网络游戏。

目前还不算大，但一直在稳步发展的游戏公司——这是小记们对这个名气不算很响的 Funcom 的第一印象。

接着，Ragnar 打开笔记本电脑，启动了《梦陨》的试玩版。要知道，哪













怕在E3上都只有影片演示的这款E3最佳动作冒险游戏的最新试玩版，就在现在、就在这里，首次展示在游戏媒体面前——而且是中国的游戏媒体。《家游》的影响力远及万里之外的北欧，小记们不由得自豪起来。

《梦陨》一共有三名主角——Zoe Castillo、April Ryan和Kiam。小记听说前作中的主角April Ryan在新作中会以奇怪的性格出现，遂向Ragnar询问，对方笑而不答。这个试玩版暂时只能操作一名主角——Zoe Castillo，一位年方20、梳着长辫、身材非常匀称，即使以日式游戏的标准来看都很PP的MM。不由得想起了同为游戏女主角的劳拉·克罗夫特那可怕的浮肿……

Ragnar强调说，《梦陨》与前作《无尽之旅》相比，将引入更多的动作成分，玩家可以有各种选择：比如面对一个怪物，可以赤手空拳地扁它，可以用武器K它，也可以学习《合金装备》中的Solid Snake，从它身边悄悄溜过。同样，对于AVG部分的谜题，玩家也将有不止一种解法，这样就极大地拓展了游戏的可能性，玩家大可以用自己最喜欢的方式过关，而不像很多类似游戏，只能用规定好的一种方式过关。Ragnar还现场表演了操作Zoe砸破一扇门的镜头，看到这么PP的MM三拳两脚就破门而入，小记想象着脑门正在渗出斗大的一滴汗……

Ragnar介绍说，与其它解谜游戏相比，《梦陨》还有一个特殊之处：玩家不能无限制地将收集到的道具装入行囊，而是最多只能携带六个左右的道具。所幸的是游戏的故事会更为线性，玩家在同一场景内就可以解开大部分谜题，而不必在不同的场景间辗转，翻来覆去地尝试不同的道具。

对话略显冗长是前作的一个毛病，提起这一点，酷爱电影和写作的Ragnar有些无奈。他说《梦陨》会注意保持对话的简洁，免得玩家因为跳过对话而错过一些有用的提示。

小记有些担心《梦陨》会不会像《断剑3：沉睡的巨龙》那样，因动作成分的增多而导致操作的不适。Ragnar打消了这一顾虑，并向小记展示了游戏的操作方式。游戏可以用键盘和手柄操作，特别对应Xbox手柄（我们看到的版本应该是Xbox版，因为可以交互的地方都用Xbox手柄的按键图标来提示），也可以用鼠标操作。据他说这个鼠标操作系统是他们冥思苦想许久才顿悟出来的，可以轻松地实现各种复杂的动作；还曾经给微软演示过，结果微软龙颜大悦赞不绝口。但由于时间所限，小记们没来得及体验，这也是本次采访的遗憾之一。


《梦陨》项目经理Oivind Scharning

Ragnar操作Zoe沿着第一个场景山洞前进，游戏的视角是预设的，不能随意旋转，Ragnar解释说这是为了达到更好的视觉效果。其间关卡场景做得还算精致，风格则是欧美游戏一贯的油画般的写实风格，但没有任何血腥的场面出现，这在暴力游戏泛滥的今天可说是难能可贵的。场景中用了很多特效：水波纹、阴影贴图、凹凸贴图（Ragnar自豪地说他们“把能用凹凸贴图的地方全用上了”）、动态光源、体积雾化、光晕效果，等等。

走到一半，面临一个矮矮的台阶，可怜的Zoe不知为何就是跳不下去。见此情形小记好心地提示用作弊码移动主角，但Ragnar苦着脸说：“作弊码只能移动摄像机，不能移动主角。”无语……只好Load下一个关卡。

下一关就是Zoe MM的故乡，依山而建的北非名城卡萨布兰卡。这里正下着漫天雪花，蓝天上浮游战舰正在巡视，地上积着厚厚的雪，全城笼罩在神秘的淡蓝色雾气中，非常漂亮。Ragnar介绍说，游戏中还会出现纽约、伦敦等现实世界中的名城。

游戏的帧数并不高，Ragnar解释说主要是因为还没有进行优化。毕竟游戏要到明年下半年才会发售，现在还有很大的优化空间。未来的要求是能适应各种配置的PC，并在XBOX上达到30帧的速度。《梦陨》用的是Funcom引以为豪的“Dream”引擎，在此基础上还发展出了用于开发网络游戏的“Dream World”引擎。

提到“Dream World”引擎，Ragnar接着又给我们播放了一段视频：FPS视角，阴森的氛围，主角拿着一把手枪在树林中穿行。正当小记们以为这是某款FPS的演示时，Ragnar不无得意地说：“这是我们的下一款MMORPG作品，在这款游戏里，你可以拿枪、拿剑，就像FPS游戏那样真刀真枪地打，决不会像EQ那样出招只是摆设，这可以算是一个FPS+MMORPG的游戏。”顿了顿，Ragnar神秘地说：“你们两位可是全球最先亲眼目睹这款游戏的记者！”听到这里，刚才还在怀疑“这FPS好像很一般嘛”的小记顿时精神一振，掏出DC就想拍摄，但见F4面有难色，只得作罢。

演示结束后，F4又询问了不少关于中国游戏开发业的情况，谈到他们会考虑在国内开设制作部门，负责一部分游戏的制作工作。特别值得一提的是，他们强调招聘的时候“不强求游戏开发经验，只要有程序或者美工基础”，因为他们可以提供相应的环境、空间和培训机会来帮助新人的成长——要知道，Funcom并不是一家大的游戏开发公司，项目日程也很紧张。联想起国内的游戏公司招聘，不管大小公司，不管项目紧不紧，几乎所有广告上都写着“需要至少一年的开发经验”，不由得对国内公司的急功近利摇头不已。

眼看几近晚饭时间，我们起身告辞。奥斯陆的这家中型游戏开发公司、堪比F4的四位帅哥、向《家游》首次披露的新游戏，今天的收获可谓不小。祝愿Funcom的在华业务能一路顺风。■


创意总监Ragnar Tornquist（左）、市场销售副总裁Nicolay Nickelsen（右）

永远不会忽视玩家的需求
《奇域》两周年专访



2002年6月，被誉为中国民族网络游戏元老的“可乐吧”，推出国内第一款仿真社会类网络游戏——《奇域》，同年8月8日《奇域》正式开始运营。两年来，《奇域》不断推陈出新，增加新的游戏元素，成为一款内容丰富精彩、玩家选择余地极大的特色游戏。2004年1月清华同方入主“可乐吧”，使《奇域》的发展进入全面提速阶段。在《奇域》两周年庆典即将到来之际，本刊记者来到清华同方科技广场采访了清华同方数码娱乐事业部总经理余雪松先生。

○记者：余总您好，首先恭喜《奇域》两周年庆！《奇域》正如其名，是国内网络游戏的一枝奇葩，“仿真社会类网游”的概念别具一格，请问您对此是如何理解的？

●余雪松：《奇域》这款游戏最初的概念是搭建一个社会形态的构架，突破相当数量网络游戏的雷同模式，在借鉴大型游戏的社会系统和参数系统的基础上，将众多小型休闲游戏作为活动和职业融入到一个大型虚拟社会体系中，使玩家在游戏世界不仅能够打猎、冒险、PK，还有台球、棋牌等10多种活动可以自由选择。展示玩家的青春色彩和营造游戏社会的和平氛围是我们的初衷，随着游戏的运行和玩家意见的不断反馈，我们感到玩家对战斗升级的关注和喜好，于是大幅增强了对此方面的开发力度。

○记者：《奇域》中结合了MMORPG通常的打怪升级、PK等游戏模式和众多棋牌、台球类休闲游戏，在游戏类型和游戏内容上独树一帜，创意非常好。但反过来说，是否MMORPG玩家和休闲游戏玩家都对此游戏存在不满意的地方？

●余雪松：游戏开始推出时，我们更多考虑的是其内容的多样化，玩家可以冒险，可以休闲，可以在虚拟社会中自由交流。后来逐渐发现，不同习惯和爱好的玩家在游戏中形成了差异化，更多玩家倾向于RPG的游戏形式。我们认为，玩家的爱好和习惯不能强制改变，因此在最大程度上去满足他们的需求，增加玩家在游戏中互动地制造冒险历程和故事的可能性，强调玩家团队在战斗、比赛和沟通中的凝聚力。对于纯休闲类游戏玩家而言，游戏系统确实有些复杂，不够直接和单纯，推荐他们去体验我们新的休闲娱乐平台《星空乐园》。

○记者：可乐吧当年曾经吸引了大量玩家的兴趣，网络台球更是独领风骚，但后来包括《奇域》的发展似乎没有延续起初火爆的势头，是宣传推广的问题，还是收费的时机不当？

●余雪松：确实有这两方面的因素。在可乐吧独立运营的阶段，因成本压力很大，较早地进入收费运作，导致玩家一定数量的流失。《奇域》在宣传推广上也比较低调，很多玩家不了解《奇域》的丰富内涵，印象还停留在可乐吧台球游戏的基础上，这些问题在清华同方合并可乐吧之后，已经开始有很大程度的改观。

○记者：可乐吧自有的FancyBox引擎技术几年来通过电信、门户网站等得到了一定的应用，近期蔚蓝科技使用此引擎开发的《星际家园》也已面世，今后是否会继续以该引擎为游戏研发的技术基础，增加原创游戏的种类并以第三方授权模式推广？

●余雪松：FancyBox引擎是一个开放式的开发平台，这个平台可以降低开发风险，研发效率高并能及时吸收新鲜的技术优势，充分适应后期的管理与维护。我们计划每月推出1~2款的原创休闲游戏，不断给玩家新的感觉。作为一套网络游戏基础应用的通用技术体系，对第三方的授权使用是今后将继续考虑的，我们希望在业内形成强调产业合作的良性竞争模式。

○记者：可乐吧作为清华同方切入数码娱乐领域的突破口，今后的发展方向和市场目标是什么？是否考虑借鉴Hangame的成功模式？

●余雪松：清华同方将在可乐吧原有基础上大力开发休闲娱乐类网游内容，并着力打造基于互动技术的网络平台，把它作为一种互动式、体验式网络教育的重要手段和特色技术。同方今后的战略是代理与自主研发并重，稳步成长。在建设和完善休闲娱乐门户的过程中，势必会参考行业内的成功经验，但不会照搬。

○记者：近来着眼于休闲游戏市场的厂商越来越多，同方怎样巩固和提升市场份额？是否考虑过在周边产品、社区服务等方面拓展营收？

●余雪松：休闲游戏是在大型网游竞争白热化之后的市场焦点，两年以来，我们虽然在同时在线人数等方面与联众等厂商尚有差距，但也以鲜明的特色打下了良好的基础。大型网游《奇域》和休闲平台《星空乐园》都很重视开发周边产品等增值服务，将其作为重点业务方向。例如我们正在推出和计划推出的《奇域》结婚系统、家园系统等，较普通的Avatar、虚拟房间等模式更为复杂生动；各种实体化的周边产品如可乐吧雪人娃娃也将应玩家要求面世。

○记者：8月8日《奇域》两周年庆典，有什么精彩的活动计划？

●余雪松：这个问题请我们的产品经理陈琳向你介绍吧。

●陈琳：庆典当天我们准备了《奇域》两周年特别线上活动，回报广大支持和喜爱《奇域》的玩家。《奇域》1.02版各世界中将举行大型PARTY，玩家可以领取生日蛋糕、参加有奖抢答。我们还将根据注册时间统计目前依然活跃在《奇域》中的最早的50名玩家，邀请这些老用户参加8月8日的现场生日会，同时赠送神秘礼物。

庆典当日《奇域》还将推出温馨家园，密码保护卡等新内容，推出法师新形象、新场景雪人湖及部分新装备。温馨家园系统可以让玩家在虚幻的网络中构筑一个真实的爱情家园；动态密码保护卡可以保证玩家的帐号安全可靠。这些新项目会给《奇域》带来新的活力，给玩家带来新的快乐，敬请大家期待。

●余雪松：最后，我要感谢《奇域》玩家的大力支持，感谢《家游》读者对国产游戏的一贯关注！《奇域》是我们自主推出的第一款大型游戏，两年来我们在游戏设计和改进过程中不断与玩家沟通，及时调整和定制游戏内容，因为我们永远不会忽视玩家的需求。玩家决定着游戏的命运，游戏属于他们！■







网易英雄齐出手 穗杭活动庆西游——玩家同乐会纪实

6月19日，由网易公司举办的“英雄齐出手 百万巨奖现西游”活动，经过5月份紧张有趣的玩法阶段、激动人心的抽奖阶段后，其重头戏——“现场竞猜大赛”在杭州剧院“红磨坊”圆满闭幕。

此次活动的现场观众多达400余人，媒体达100余家。主持人妙语连珠的现场解说，杂技演员精彩的手技表演，俄罗斯魔术师似幻似真的挪移大法，引来了现场观众的阵阵叫好。《梦幻西游》明星代言人杨千嬅的到场助阵，与现场玩家一起做游戏，更是令台上台下的欢笑声连成一片。

同广州站一样，杭州的现场竞猜采用“竞投”方式，40名幸运玩家报出各自所希望的竞拍奖品的价格，与所有报价的平均值最接近的玩家就是最后的获胜者；当有数位玩家平均值相同时，由其中号数排在前面的玩家优先获得。经过一番激烈争夺，全场大奖——大众GOL舒适型轿车最终被来自西安的1号玩家王丰以432元的价格竞拍到手，五台IBM ThinkPad笔记本电脑也有了各自的归属。







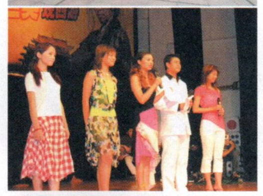


竞拍结束后，一位曾经战斗在非典前线的医生将自己收藏的两张抗击非典小汤山纪念封捐赠给了网易公司，现场的气氛在玩家热烈的掌声中达到了高潮。



本次活动中网易公司还宣布了《梦幻西游》下一个活动的开启——“全国玩家巡回见面会”，杨千嬅与网易公司执行董事董瑞豹先生共同敲响了启动行程的金锣，从7月份开始各地的“西游”玩家们将有更多的互动活动可以参与。





广州之行回顾

6月13日在广州星海音乐厅的半圆形礼堂中，《大话西游2》玩家现场竞猜赢大奖活动拉开了帷幕。此次活动到场的40位竞猜玩家，均是通过线上报名选拔而来的。同时，活动还特邀了在“大话II网吧之星形象代言人选拔赛”上胜出的三位佳丽MM，她们在活动间歇时间里，为到场玩家表演了各自的才艺。

在本次活动中，可谓高潮迭起，巧合不断。竞猜选手中有两位玩家，真可谓赚足了幸运指数，一个是2号玩家连续赢得了两台笔记本电脑，另一位是40号玩家来自济南的刘先生，在最后的轿车大奖竞投中，虽然是最后一个出手，但却“英雄一出四坐皆惊”，他所投的数额407与竞投平均值相差无几，当场让所有玩家为其的幸运而唏嘘不已。■



绽放
记ESWC2004法兰西决赛现场

文 / Lee


女子CS战队New4全体队员高唱本应属于男孩子的《真心英雄》


CS+WE男子选手们的一曲《朋友》同样动听

7月2日，北京，壮行会

中国网通ESWC2004代表团经过了近一个月的集训之后，整装待发。队员们的脸上看不到任何的战前紧张情绪，唯一有的只是兴奋，异常的兴奋。



中国代表团抵达法国



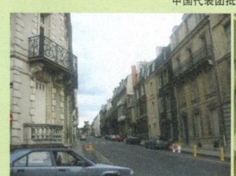
比赛地点平面示意图

7月5日，普瓦捷，休整

经过两小时高速列车的继续旅行，00:50，选手们抵达本次决赛的目的地——普瓦捷。经过短暂休整，一些选手已经自发地开始投入训练，结识外国选手，展开热身。



中国代表团抵达法国


宁静的巴黎街道


对于第一次乘坐飞机的WE选手陈志良，旅途同样是让人兴奋的

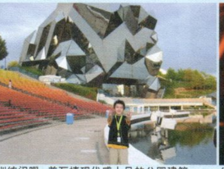
7月4日，法国，抵达

经过10个小时的飞行，中国代表团抵达法国。宁静而清澈的赛纳河缓缓流淌着，而狭窄的街道两旁是古老的欧式建筑，乳白色的墙和红色的屋顶。街上的行人和车辆都十分稀少，这里似乎从来不存在什么交通问题。街头的景致此时丝毫不能吸引选手们的目光，对于长途旅行的他们，更需要的则是休息。


New4与瑞典著名CS战队SK合影，遗憾的是SK未能在本届ESWC2004上卫冕成功，而我们的女孩子们却在本次大赛中一举成名

7月6日，普瓦捷，备战

紧张的备战全面展开。在本日的场地训练当中，选手们结识了更多国外著名职业高手。训练的同时，选手们也在积极调整心态，劳逸结合。当日抽签产生了决赛分组，对阵形式并非完全乐观。


训练闲暇，普瓦捷现代感十足的公园建筑给选手们留下了深刻的印象


公园内的大型喷泉，同时也可上演水幕电影



陈志良和王早行争夺三、四名



观看中国选手比赛的大批玩家

7月7-10日，普瓦捷，比赛

总决赛正式开始。由于本次计划去前方的工作人员和媒体记者办理签证时几乎全军覆没，而选手们则在这几天内全身心地投入到激烈的比赛当中，所以没能拍摄到更多珍贵的比赛现场照片，不能不说是莫大的遗憾。

在这4天的紧张比赛当中，《魔兽Ⅲ》选手吕俊、孙立伟，面对欧洲和韩国职业选手的围攻，惨遭淘汰；CS男子战队wNv同样面对欧洲强队，表现得技不如人，未能打入16强。

CS女子战队New4首次参加国际大型比赛，却凭借出色的表现，赢得了全世界的关注。尽管在半决赛中，她们不幸大比分负于了来自巴西的LadieS.AMD战队，但最终季军的成绩依然为中国代表团赢得了荣誉。赛后，New4战队的队长LinL!n表示，她们本应有实力获得比赛的冠军，但终因大赛经验不足败下阵来，明年她们一定还会再来，向世界冠军发起冲击。

《实况7》选手王早行、陈志良奋力闯入半决赛，可惜在半决赛中均以小比分分别负于德国选手Xside和法国选手SamSam。在随后进行的争夺三、四名的比赛中，陈志良以3:2的比分击败王早行，夺得本届总决赛《实况7》项目的季军。

在本次ESWC2004总决赛上，中国代表团获得了2铜的成绩，相比去年的结果，这已经是相当大的突破了。



New4战队在领奖台上，我们期待着明年她们会站在冠军位置



简朴的前方庆功晚宴，看得出，女选手们笑得更开心些

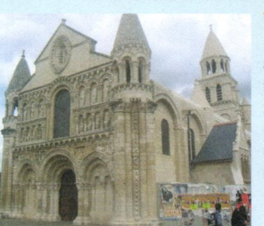


中国代表团所有获奖成员合影，至于这位外国老兄……来历不明

两位WE选手在领奖台上，这是中国选手第一次在世界性《实况足球》比赛当中获得奖牌

7月11日，普瓦捷，闭幕

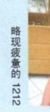
ESWC2004总决赛胜利闭幕。五星红旗两度飘扬在领奖台上，胜利是属于选手们的，更属于中国。



教堂——普瓦捷的标志性建筑物

7月12日，普瓦捷，出游

选手们终于有时间欣赏普瓦捷这座城市，然而经过几天激烈的比赛，他们已经身心疲惫。20:00，一顿丰盛的中餐有效地调动了每个人的情绪，终于可以和相伴多日的汉堡快餐说再见了。





略现疲惫的1212





时尚　历史

7月13日，巴黎，历史与时尚

巴黎就是这样一座城市，走过卢浮宫、协和广场、凯旋门，你走过历史；而走在香榭丽舍大道上，你才发现巴黎这个时尚者的天堂是如何展现她的现代魅力的。可惜留给选手们的时间实在是太少了，19:00，飞机，再见法兰西。

7月14日，北京，庆功会

上午，中国网通ESWC2004代表团凯旋归来。下午的庆功会上，有欢笑，也有泪水。当所有人举起酒杯那一刻，New4战队成员VaLeN流着泪默默地低语："我真的想家……我真的没让他们（父母）失望……"是的，这些可爱的女孩子们，是我们每个人的骄傲。



交杯共饮庆功酒



旗开得胜的New4战队



迷上外挂

——游戏周边精品馆之三

最近小编想换一部新手机，但是始终没找到中意的，至于原因么，说起来挺别扭的，就是我想为我可爱的RO手机挂链找个合适的“宿主”。也许有人与我有相同的感触吧，经常喜欢去小商品市场“淘金”，然后捧着一堆自己喜欢的手机挂饰或钥匙扣回来，想方设法的把它们挂在所有显眼的地方，不但显眼而且要搭配得当，比如书包拉锁，书包背带，窗帘或书架边缘。这些大大小小的挂饰，充斥着我们的生活，也展示着我们的个性。当然，作为一名游戏玩家，配备游戏周边的精品挂件也是必要的。所以本期的精品馆，就主要为大家介绍目前市场中几种流行的游戏周边“外挂”吧——不要误会，此处意为挂在外面的东西^^，当然，比之彼外挂，这些小玩意可爱得多了，不但毫无危害，更可以成为装饰的焦点哦！





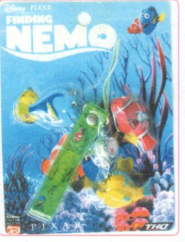
CS兵团对对碰——这是小编从77街淘来的CS手机挂件，造型模仿CS兵团的设计，材料为硬质塑胶。左图每件中有两个角色，一颗闪光雷（来电闪），加一个挂链。据说这样的一套共有8个人物造型，搭配起来会有32种不同款式，哗，真是多啊！

火影忍者系列闪链——这套火影忍者的挂链与CS兵团的“外挂”是出自同一生产商之手，材料为硬质塑胶，每件两个角色，一条闪链。虽然火影是PS2上的游戏，但其热度因为动漫的流行而节节上升，大到人偶模型，小到钥匙扣、手机链，种类繁多。但因其角色造型细节比较丰富，所以很大一部分产品都有粗糙的痕迹。这套手机链相对而言，还算比较细致了。与此同时，小编还发现了一套精品钥匙扣，造价30RMB，很适合私藏哦。呵呵！

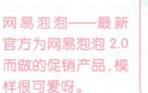




盛大的泡泡堂——目前游戏公司做周边产品的还不是很多，盛大公司可以说是其中的先驱了，而他们的产品五花八门什么都有，其中以玩家众多的《传奇》系列及走可爱路线的《泡泡堂》系列为主。不过这套泡泡堂的手机挂链也是从77街淘回来的，是否属于正版产品还有待查证。



小鱼NEMO——其实这款挂件只是出于小编对小鱼NEMO的喜爱才买来收藏的，不过既然是游戏周边，它怎么也要和游戏沾点边的。DISNEY公司的动画作品如《玩具总动员》就曾经被改编成单机游戏，那么这次的《海底总动员》当然不能落单，据说其单机游戏正在开发中，而且小编还听说，这个以热带鱼为主角的游戏，还有希望入住XBOX哦。



网易泡泡——最新官方为网易泡泡2.0而做的促销产品，模样很可爱呀。



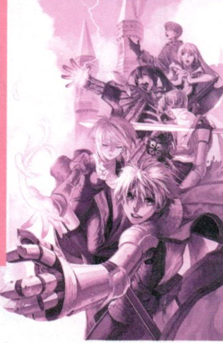




















RO系列周边挂件——游戏新干线官方出品的RO系列周边产品，一向以做工细致模样可爱而受到玩家的欢迎，这些让人看了流口水的小玩意，已经形成了一种周边文化。而本次展示的RO系列挂件，可以说都是小编梦寐以求的东西哦。不过与街边小店的水货相比，正规工艺生产出来的产品，当然都是货真价实的，绝对不便宜。小编我的波莉手机链就造价15RMB。





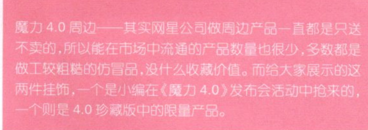












魔力4.0周边——其实网星公司做周边产品一直都是只送不卖的，所以能在市场中流通的产品数量也很少，多数都是做工较粗糙的仿冒品，没什么收藏价值。而给大家展示的这两件挂饰，一个是小编在《魔力4.0》发布会活动中抢来的，一个则是4.0珍藏版中的限量产品。



嘿嘿，展示了一堆还不够，这里再展示几样小编仅有的钥匙扣，大家不妨来猜猜都是出自什么游戏的，猜中了有奖哦！■



魔法门之雪糕无敌

五大兵种评测报告

文/柴猫

中国著名游戏企业PLAY!游戏制作公司于2004年暑期推出大型体验版游戏——《魔法门之雪糕无敌》，该游戏以著名的《魔法门之英雄无敌》为蓝本制作，游戏中的势力分为四大家族：和路雪帝国、雀巢家族、伊利王朝和其他势力，每种势力各有五级兵种：小个头的豆丁兵种、MM专享的红粉兵种、色彩艳丽的五彩兵种、容量巨大的巨无霸兵种和价值不菲的华丽兵种。游戏上市前，制作公司邀请中国著名游戏杂志《家用电脑与雪糕》的小编团队进行了内测，为大家在暑期购买雪糕提供帮助。

豆丁兵种

兵种特点：迷你包装的雪糕，几乎两口就能吃完，好处是让你觉得自己吃了很多"个"雪糕，产生心理满足感。



试吃小编：子胥。别看子胥虽然蓬头垢面，衣着不整（据说是艺术家风范），可是口味非常挑剔，食不厌精，测试精致的迷你冰糕，可谓专业对口。（子胥：哼哼，休要以貌取人，给我端上冰糕来~）

1、和路雪·榛味小子

外观：B　口感：A

价格：6.00元/包（每包10只），合55.00元/千克

点评：可以一口吞掉的小家伙，巧克力脆皮薄而脆，很有口感，内馅一般。虽然价格较高，但在和路雪同类小包装产品里性价比最好。

2、雀巢·八次方

外观：B　口感：B

价格：3.20元/盒（每盒8个），合38.00元/千克

点评：拥有厚厚的，带果仁的巧克力脆皮，向吃普通脆皮冰糕不过瘾的朋友隆重推荐。整体口感略甜腻。价格适中。

3、伊利·小布丁

外观：C　口感：D

价格：0.40元/只，合8.00元/千克

点评：大众化的豆丁兵种，甜中带些许奶味，从冰箱中取出后略搁置半分钟软化后再享用，味道更佳，价格上是无可争议最具优势的。

4、蒙牛·奶酪

外观：D　口感：C

价格：0.70元/只，合9.00元/千克

点评：软软的奶味浅黄色雪块，包在一张不怎么样的纸里，没有棍，只能用手拿着咬，吃相不太雅观，莫要在公众场合购买享用。



红粉兵种

兵种特点：口味香甜柔和，造型可爱浪漫，适合送给MM享用的雪糕，夏日约会的时候如能使用，定能事半而功倍哦~



试吃小编：石子。作为唯一的MM小编，石子对于红粉兵种的测试评价当然是最科学的了，虽然年事已高，但是石子MM的心灵和小妹妹们还是相通的……（石子：神风霹雳落雷斩~~~！）



1、和路雪·红豆冰沙

外观：B　口感：B

价格：2.20元/只，合24.00元/千克

点评：包装有点像MM们都喜欢的酸奶，打开后样子不是很好看，但味道甜中不带腻，带点细细冰渣感觉，适合胃口大的MM们多吃，价格也不是很贵，各阶层的男朋友都可轻松负担~

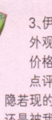
2、雀巢·香心

外观：C　口感：B

价格：2.00元/只，合36.00元/千克

点评：首先！喜欢它的名字^___^，而且它的外观形状像个心，巧克力外皮，比较糟糕的是，由于实在太脆了，一般买来的时候，"心"多多少少都有点破损，我吃的这个就是，已经烂得不能拍出照片了……大家买以前一定要捏捏。





3、伊利·云中漫步

外观：A　口感：B

价格：3.00元/只，合38.00元/千克

点评：非常漂亮的一只雪糕，白色的身体上有若隐若现的粉红圈圈，让你舍不得吃它……嘿嘿，不过还是被我残忍的吃掉了。白巧克力脆皮在视觉上不突出，咬下去有出乎意料的惊喜，很甜腻腻的味道，不过和素雅的包装有点不太吻合。

4、宏宝莱·鲜果时光

外观：B　口感：C

价格：1.00元/支，合13.00元/千克

点评：哈密瓜口味的"鲜果时光"，它的身体就像一瓣切好的哈密瓜，外面是绿色的水果冰，果味很浓，中间的小洞里填塞着洁白的、软软的奶油味雪糕，设计非常精致。在夏天，最廉价的讨好MM的办法就是送这瓣冰凉凉的"哈密瓜"给她吃：）







试吃小编：月月。作为编辑部时尚文化的代表人物，月月喜欢任何花里胡哨的东西，而且作为FPS专家，也该只吃这种外观鲜艳，其实又硬又没品味的糖水冰棍。（月月：口胡!!! 拿洒家的AK来~!）

五彩兵种

兵种特点：又硬又凉的果汁冰棍，用鲜艳的颜色来吸引你的目光，一般三四种颜色一个包装，一次享用多种水果口味!



1、和路雪·百乐宝
外观：C　　口感：B
价格：10.00元/包（每包20支），合14.00元/千克
点评：一包有20支，分为三色，而且每支只比签字笔粗点，两口就是一支，简直应该划入豆丁兵种。虽然不如雪糕那么柔，但是冰沙颗粒很细，是五彩兵种里口感最好的。



2、雀巢·冰冰 FROSTI
外观：C　　口感：D
价格：2.00元/包（每包4支），合10.00元/千克
点评：四种颜色，做工有点粗糙，冰的颗粒也比较大，形状虽然尖尖的比较有型，可是很容易碎，一包里面完整的只有一两个，最大的优点是便宜，五角钱的雀巢冰棍哪里找去!



3、伊利·果果冰冰
外观：C　　口感：C
价格：6.00元/包（每包6支），合18.00元/千克
点评：除了在形状上比"和路雪·百乐宝"大一圈以外，其他都很相似，也是三色三种口味，感觉比"和路雪·百乐宝"稍微酸甜一点。



4、三元·冰果库
外观：D　　口感：D
价格：6.00元/包（每包8支），合9.00元/千克
点评：有五种颜色，可惜名不副实，既然是"冰果库"，怎么连豆浆冰棍（最难吃的就是这种，扔了吧），可乐冰棍也放进来了?! 其他三种水果味的还凑合，就是有点硬。

3、伊利·六个圈
外观：D　　口感：C
价格：5.80/桶，合22.00元/千克
点评：虽然别出心裁的，也是很费劲的把香草、草莓和巧克力三种口味混到一起，但大杂烩的味道实在难以消受，而且外包装也很不上档次。



4、美登高·家庭装
外观：C　　口感：B
价格：3.60元/桶，合14.00元/千克
点评：原以为是粗糙的廉价货，吃过以后才发现不可轻视，尤其是香草味道的，口味相当之正，颇有雀巢之风，兜里缺钱又想过瘾，就来一桶。



巨无霸兵种

兵种特点：非常经济合算的大桶家庭装，买回去慢慢品尝，除了包装不够好以外，口味其实都不比其他兵种差哦!



试吃小编：东东。其实巨无霸对于东东来说只不过是"普通装"而已，一次干掉一个毫无问题，而且这种粗线条的男人根本就不在乎包装，分量大就够了。（东东：吃ING，懒得理你……）



1、和路雪·金装系列
外观：C　　口感：B
价格：10.00元/桶，合33.00元/千克
点评：味道偏甜偏浓的一桶，要一口气吃掉它还是非常困难的，口味一般而价格略贵，感觉性价比也不是很好。



2、雀巢·家庭装
外观：C　　口感：B
价格：5.30元/桶，合20.00元/千克
点评：最常见的，也是性价比最好的巨无霸兵种，既有高级的口味，又有平民的价格，我一直用它……

试吃小编：游骑兵。连吃泡面都要吃最贵的，这就是游骑兵的华丽风格，所以，品尝超级美味的大肥缺就非他莫属了，他的专业贵族精神，定能给予极具权威性的评判。（游骑兵：说过很多次了，我只吃哈根达斯!）

华丽兵种

兵种特点：没有大事庆祝，不轻易吃的高级品种，但一旦品尝，第一句评价一般就是"嘿，这玩意才算是冰激凌那~"。



1、和路雪·千层雪
外观：B　　口感：B
价格：13.00元/盒，合37.00元/千克
点评：唉，我说过了，我只吃哈根达斯，不过这个千层雪算是老牌子了，我就勉为其难吃吃，其实这东西没有它包装盒上画的那么好看，而且有点硬，最好拿出来软软再吃。

2、雀巢·月光宝盒
外观：B　　口感：A
价格：13.00元/盒，合38.00元/千克
点评：一种小冰激凌蛋糕。淡雅的奶味非常符合贵族的需要，包在冰激凌里的蛋糕甜味也很淡（就是蛋糕不够松软，而且只有薄薄一层），使得这个雪糕吃多少也不觉得腻味。

3、伊利·俏佳仁
外观：A　　口感：C
价格：6.00元/盒，合46.00元/千克
点评：紫色亮光盒子包装，外观还不错，巧克力外壳苦味略重，其中夹带干果杏仁，里面冰淇淋奶昔奶油味很浓，但感觉就是在吃纯巧克力，偏甜。



4、哈根达斯·外卖装
外观：B　　口感：A
价格：38.00元/桶，合320.00元/千克
点评：啊哈，冰激凌的王者! 这才是我要的，其实它是什么口味已经不重要了，只要花上比别的冰激凌贵10倍的价格，就是吃一团卫生纸，你也会感到甘甜无比的……

可恶的游骑兵，在吃了这么昂贵的雪糕之后居然什么像样的评价也没有! 其实，所有小编们的内测评价只是一个参考，要想知道雪糕的滋味，就去吃它吧! 今夏有很多漂亮美味的新品上市，我们只是找了其中最有代表性的20种，只要敢于尝新，你就能获得惊喜~如果发现了值得推荐的好吃雪糕，别忘了把消息通报给《家用电脑与雪糕》~■



●北京　刘正辰

我问一下,《魔兽争霸III》首发纪念版哪有卖的? CS、魔兽玩偶哪里有卖? 还有诺基亚的游戏手机哪里可以买到?



商店! 对不起,我的意思是连邦软件店。咳~其实我的意思是,首发纪念嘛,两年前发售的,现在呢除非哪家软件店生意不好可能还会剩几个,最好是到易趣网(www.eachnet.com)、淘宝网(www.taobao.com)这样的二手交易网站"狩猎",CS及魔兽玩偶同理。至于N-Gage——召唤狗子!

【游骑兵】

咻咻(配合游骑兵的召唤……)! N-Gage并未在国内正式上市,因此也没有简体中文版。但是如果您的DIY精神和我一样强的话,可以在易趣等网上购买——事实上,如果您到我们的论坛www.playgamer.com游戏科技版询问,那里的热心Ng同好很有可能帮您代买的哦! 不过,Ng的新版N-Gage QD已经正式在国内上市,您可以到各大诺基亚手机专营店搜索一下^^

【狗子】

●浙江宁波　王培劼

第一次看《家游》是从同学那借来的,已是3年前了。一看到这本书,真的放不下它,以至于后来经常上课看《家游》,被老师发现,后果可想而知,垃圾筒又多了份点心。可我总不死心,下课从垃圾筒中掏出已经什么味道都有的《家游》看。再次被老师发现时,老师立刻暴走,抓狂ing,将书没收。几日以后,进办公室,见老师正专心致志地看《家游》,我狂喜,老师毕竟也是人啊! 后来,和老师达成协议,上课不准看,看完后让老师也目睹一遍《家游》,我们师生感情飞快增长。

提几点建议,把读者对游戏难点的询问体现在"强攻"上,把游戏关卡的重点介绍给读者。加大网游的页数,毕竟现在网游比单机受欢迎啊(个人认为)。



好学生和好老师,啧啧~《家游》肯定是比课本好看的,但《家游》肯定是没有课本好用的。大家看看,他们已经明白了。

【游骑兵】

●山东济南　刘江

刚考完英语六级,感觉还好,这还要多亏"家游",因为好多单词都是看游戏的英文而记住的。这种方式我觉得是记单词的最好方式,毕竟是自己感兴趣的,记得就牢靠。其实你们可以从时下的国外游戏杂志上摘录一些合适的文章登出来,这样不但能让读者通过"家游"这个平台了解国外游戏的最新资讯,还可以增加读者的英语阅读能力,一举两得。还有,你们应该编一些诸如游戏词典的栏目,旨在帮助新老读者了解游戏的相关术语。另外,咱们这个传统:8.8元,难道你们迷信不成? 现如今价格都是整的,找零钱也很烦人,这些小地方你们应该考虑。



各位嫌8.8元找零麻烦的读者大人,在期待《家游》为凑整而谋划如何加料的时候,不妨把1块2当小费赏给服务优异的书报摊主,这样既可树立《家游》读者的"光辉形象",更可助您有更大的机会获得看(其他)霸王书的特权! 勿以善小而不为,Hmm...

玩以致用,绝对是值得称道的玩家之道。大家为大家多多分享"游戏有益身心"的经验哦,《家游》愿做这样的健康游戏伴侣。

【游骑兵】



嘿嘿,刚刚考完6级的这位朋友,感觉好是件好事情,先预祝成功! 从游戏中学习英文的确是一件明智的事情,是少对我也是这样! 握手握手!

【狗子】

●福建漳州　夏旭东

这次我把一月份的调查表一起寄来了,我想还可以使用吧,这让我想起一段歌词:这一张旧船票,是否还能登上你的客船……

如今我觉得《家》不仅是一本游戏杂志,而更像一本时尚类杂志,这样很好,文章都很有看头,尤其是那些游戏周边的产物。希望小编加大力度,搜索有关内容哦!



"家游客船"即将开通快速通道,"拇指CLUB"就是这样一个充满游戏性的即时互动交流平台,写信是很麻烦,在手机键盘上动动手指喽! 大家希望通过短信形式做些什么,就快出点子吧!

电脑、游戏机已经不是什么新鲜玩意儿,但若觉得没有什么新玩法,那可就是人落伍了! 来一起PLAY吧!

【游骑兵】



时尚类杂志? 没错,正是《家游》未来十年的发展方向。反正都是娱乐嘛,就是要吃喝玩乐一应俱全,以后会继续努力,十年之内一定做成像《时尚》那样300多页的豪华娱乐刊物。

【月月】

●山东济南　兰琦琦

我N次写回函了，众小编不知有谁看过，到现在为止，我没有收到一封信或是MAIL，还有我最喜爱的SK战队的海报，不知给你们寄去收到了没有。《家游》10岁了，我很高兴。虽然在人的一生中10年并不是一个很长的数字，但在同类书刊中却是高龄领导者。在此，我希望众小编化食物为智慧，把《家游》打造成为国际一流的杂志！



SK战队的海报没有收到，遗憾——下个月他们就要来北京了啊，琦琦不来和我们一起一睹SK风采吗？对了，本期ESWC报道中有中国New4的MM跟SK的合影，虽然图片不大，不过也就将就着先解解馋吧。

【月月】



您还别说，我就回过……结果是那位可爱的读者回信里把我称作“大狗”……我一定要重申，此狗非彼狗，我还年轻……不过呢，读者回函编辑们都是会认真阅读的哦！

【狗子】

●四川自贡　冯一鸣

本人以及本人周围的一批读者，都希望《家游》杂志开设一个竞技游戏的专栏，每期传授一点技巧和战术之类的内容，再来点高手、名人的访谈，从他们身上取些真经，让广大读者、玩家和竞技游戏爱好者从中受益。



竞技栏目的初衷并非实战，但我们会考虑逐步加入这类内容；而高手、名人我们是不会放过的，正如前面与琦琦所说的，SK下月到来之时，一定会把他们拆个七零八落，到时每个零件都会摆上台前跟各位分享，放心放心。

【月月】

●湖北襄樊　解家骏

这两年网游大行其道，“家游”也曾迷惘过，随波逐流了一阵子，但在热心读者的指正下，又逐渐恢复了单纯的活力。现在仍让我感到不足的是“家游”的娱乐性不是很强，“大话家游”和“文渊阁”应大大加强。另外，希望“家游”开辟一个赛事专栏，将CS、WC3、FIFA之类的赛事和解说登一下，“家游”就很完美了。

嗯，从游戏评价的角度来看，《家》的问题是容量很大，可是形式上不够好玩，我支持解同学！这里应该是读者和小编们一起娱乐的大平台。另外，网游这个大势，浩浩荡荡，顺之则昌，逆之则亡，我觉得咱“家”也不该逆历史潮流而动，网游是要报道DI，否则广告就没有DI，还是上面所说，网游也是游戏，文章也要写得好玩~这才是最重要DI！



【东东】



赛事专栏今年已经开辟了，本人连续两期制作了ESWC2004的报道，希望各位电竞爱好者多多捧场。可能大家更喜欢实用的战报，不过那暂时还不是《家游》的目标，我们想从众多比赛当中发掘更多更有趣的内容。绕过对抗本身，我们的选手们更可爱。

【月月】

●四川南充　邓静

排行榜很多游戏杂志都有，但我感觉10名的位置不太够呢！现在网游、单机游戏的数量那么多，将名次扩大到20位应该没有太大的问题呢！

家游的主业是游戏，但增加一些个软、硬件栏目可是家游迈向“完美杂志”的重要一步呢，不要求什么太多的东西，“新软件推荐”之类的就会让我受益多多。最后我还想提一点，家游总体感觉挺男性向的，多给女生一点空间吧！

知音啊！我也觉得《家游》里太男人化了——9个小编就我一个女DI¯比例严重失衡，要不，咱们再多招一个美编吧（美女编辑的简称）！

【石子】

经典榜总是众多大牌长期占领，不服都不行；而期待榜还算小有波动，但真正值得流着口水等的却是不多；发烧榜与经典榜似乎区别并不大，看着那一大票魔兽、CS的痴迷分子，想来想去，名次还是暂缓扩大吧。

软硬的东西并不擅长，但会做得精细。至于说女生空间嘛，时尚化应该是你们喜欢的吧，正如前面对夏旭东朋友所言，有朝一日，各位女生每月还是省下那20块买《时尚》的钱来买《家游》吧。

【月月】

●梅河口市　于帅

你们杂志社的电话好先进啊，人工智能的，进去就提示我们打分机电话或查号，可是在杂志上却看不到一个分机电话（难道我没注意？），一查号放段音乐后就自动挂机……郁闷。



不是吧?!《家游》电话打进去就会有磁性女声提示拨分机号，然后你要查号拨0后就会有甜美女声接听——哈哈——我是说真的！提示一下：总机号码从6001到6003都可以的。

【游骑兵】



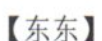
特别透露：那个人工智能的声优是……（~扑~有人被石子姐姐灭口了）

【东东】

●内蒙呼和浩特　仲家良

我想知道蜗牛电子的《航海世纪》和光荣的《大航海时代 Online》什么时候可以公测（没办法，没有内测号和客户端，只能等公测了）。

根据内部无责任之消息，《大航海时代 Online》正在火热开发中，很多设定还没有最终确定，最快也只能到明年才能公测。据今年参加过的秘密测试的不愿意公开姓名人士透露，《大航海时代 Online》"超级好玩"，绝对是"震撼性"的，"史诗级别"的巨作。





【东东】



晕啊，东东的广告居然打到大话家游来了。我偏和他对着干，嘿嘿，等不到《大航海时代 OL》，咱们可以先试试《航海世纪》这款国产游戏嘛，预计10月即将公开测试，准备好了么？

【石子】

●重庆　代帆

各位小编是否还沉醉在切蛋糕の喜悦之中呢？"家游"改版半年，的确有了不少变化，而且还怀了"小强"。每期的特别企划都那么棒，出人意料，可是"小强"何时独立化、全彩化，至今还是个谜。不过，"怀胎十月"，我想不久便会看到成长の小强了吧！

"家"里是不是有点冷清，感觉总是小编们在演独角戏，"家迷"们の热情都没有定居在这里，不如开一个热闹のParty吧（收集印花，有奖问题回答，评XX之最~~）如果每期"家游"都有上期のBT漫画，那…那…（心脏病发作中）

小强?! 哦……强攻副刊！（汗——）终极进化形态の小强在不久之后会与大家见面的，希望能够取得《黑衣人》中的震撼效果——

我们正在努力为大家营造Party的氛围，增加各种有奖活动，恢复交友版块，筹划短信互动等等，也要请各位多捧场哦！

【小马】

●贵州玉屏　刘向岚

望众小编能在每期杂志封面上都注明除杂志以外的附赠品，啊，对了，连问卷调查表也一起标上。



这个建议必要！游骑自己去家电超市买东西，促销员就常常以暧昧的神情表示，你现在买的话，他（她）会多帮你要些杯子、电扇、原版DVD、超值大礼包等等等等之类的赠品，令人怀疑他（她）一定没少克扣这些小东西。

不过，由于杂志赠品的形式各异，我们会注意将每册都有的赠品标识出来，有时那些随机插送或区域配送的赠品就不宜标明，否则书报摊主们的冤案就太多了。BTW.问卷调查表是应该每本都有的，如果没有的话可能是出厂时漏插，请到家游网站上填写电子回函吧。

【游骑兵】



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目"前瞻、评论和攻略"是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K文："K文"之意取自"BBS上帖子超过1K就没人看"的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全属于你。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

〔2004年第6期读者调查问卷统计结果〕

非常好	42.7%
还不错	53.6%
一般般	3.0%
不太好	0.0%
糟透了	0.7%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：PLAY十年•一场玩家的集体回忆
本期读者阅读最不舒适的版页：
特别企划（P66~67）

〔2004年第6期问卷调查幸运读者名单〕

上海	吴明辉	北京	段斌
北京	王博涵	江苏灌云	蔡璇
广东阳江	张李贞	山东滕州	李森
湖北荆州	陆嘉峰	陕西汉中	赵康
贵州安顺	徐端木	河北石家庄	李彬
贵州贵阳	孔茜	吉林长春	顾莹杨
四川岳池	秦偶	广东东莞	许均涛
江苏沛县	李朋	安徽芜湖	王立群
山西太原	侯志通	湖南长沙	吕宁
江苏昆山	李富荣	河北唐山	宁威
北京	韩萌	吉林长春	韩笑
天津	李跃	天津	孙亮
陕西西安	刘家辰	浙江嘉兴	应高飞
湖北武汉	闵亮	河南焦作	王彦
广东汕头	郑永祺	上海	张兴宇

（以上读者各获得由北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的流行电脑游戏1套）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

真·漫画三国

铁血三国志 四格漫画创意大赛

在北京华义强力打造的3D网游大作——《铁血三国志》即将完成之际，北京华义与本刊联合举办“真·漫画三国”——《铁血三国志》四格漫画创意大赛。参赛条件很简单：

无需绘画功力，只需天才创意！

你知道“三国”吗？还有那么一点点幽默细胞？OK！那么，把你能想到的《三国演义》故事，改编成搞笑四格漫画创意草图（创意数量不限），通过信件、电子邮件、特快专递、漂流瓶、导弹……总之任何方式，发给我们，这样你就有可能获得以下奖励：（请看右边→）

A奖：4名





1、《铁血三国志》人设总设计师，“亚洲画神”，台湾漫画大师郑问先生亲笔签名的《铁血三国志》超大幅海报一张（卷筒发送，无折痕，总量仅4枚，超值收藏品~）；

2、GBA SP掌上游戏机一台；

3、《铁血三国志》内测账号一个，可以冠名为“三国搞笑王”，同时官方将在游戏公告中公布四大“三国搞笑王”名单。

B奖：20名







1、《石器时代》精美纪念怀表1块；

2、《家用电脑与游戏》PLAY！主题时尚背包一只；

3、《铁血三国志》内测帐号一个。

C奖：100名



精致的三国游戏主题玩偶一只（刘备、关羽、张飞、赵云和孔明造型随机抽取一种）。

此外，其中的优秀创意将由《家用电脑与游戏》特约漫画作家根据《铁血三国志》的人物设定，画成《铁血三国志》版的彩色四格漫画，刊登在10月号的《家用电脑与游戏》上。

所有漫画创意都将送交北京华义软件公司，你的天才想法以后可能会出现公司的宣传样本中！

参赛作品请寄至：（100037）北京813信箱　或者　play@playgamer.com

“真·漫画三国”评委会收（请务必注明作者姓名、联系地址及电话。）

本活动截止日期为2004年9月10日。获奖者名单将在《家用电脑与游戏》2004年10月杂志中公布。

实例：一个创意的实现……

标题：刘备投军之一声叹息

作者：诸葛亮

联系地址：湖北省南阳市隆中区茅庐1201室

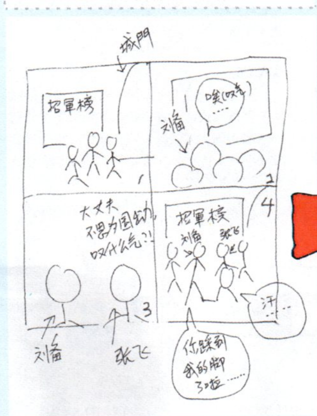
邮政编码：1234567

联系电话：88888888

电子邮件：zhugeliang@playgamer.com

漫画创意草图非常简单~谁都能随手画出来的！只要有创意，我们甚至接受作业本和草稿纸材质的投稿~

如果你的草图被录用，那么就会由《家用电脑与游戏》特约漫画作家绘成如下的彩色漫画，刊登在杂志上，怎么样，很炫吧？当然，还能获得一大堆奖品，还等什么？COME ON BABY！快快发动脑子里的创意细胞！！！





万向通信有限公司《家用电脑与游戏》联合举办 轻挑双指秀辉煌活动

佩戴上精美绝伦的黄金盔甲
和吐着烈焰的神剑
为了从赤龙狂暴的肆虐中拯救我们的家园
为了探寻古老传说中的神秘遗址
我们永不停止的战斗和追逐
直到完成我们的宿命
未知的大陆展现在眼前
围绕着古代遗物展开冒险的地方，帕琉斯大陆
与一把剑一同走向成为英雄道路
还有您的选择，将要在那里创建的未来
辉煌将照亮您的道路

今天我们抛弃手中的长剑，拿起属于我们自己的战矛；今天我们无视那张牙舞爪的龙人，只用我们的战矛刺向噩梦中的魔灵。在属于我们自己的蓝天下，我们继续在《辉煌》中翱翔，用我们自己的双指秀出你我的《辉煌》！

★活动内容

所有《辉煌》玩家可自己设想《辉煌》装备（包括装备属性），战争系统，怪物，场景，人体造型，故事情节，只要可以想到的部分就可以去幻想，用100~300字来进行表述，也可以配图加以效果说明。

★活动日期

8月1日~8月25日

★报名格式

论坛 ID：
游戏 ID：
游戏所在服务器：
联系方法（QQ 或电子邮箱）：
作品及配图：

玩家可以信件方式将参赛作品寄到北京市海淀区恩济庄 18 号楼 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》杂志社辉煌活动组（邮编 100036）；或以 EMail 形式发送到 play@playgamer.com）。

★活动奖励

☆辉煌最佳构思创意奖 1 名：
辉煌超炫打火机 1 个、辉煌清爽 T 恤衫 1 件
辉煌新手包 1 套


辉煌清爽 T 恤衫　辉煌新手包

辉煌超炫打火机

☆辉煌最佳异想天开奖 1 名：
辉煌超炫打火机 1 个、辉煌清爽 T 恤衫 1 件
辉煌新手包 1 套

☆辉煌最佳搞笑创意奖 1 名：
辉煌超炫打火机 1 个、辉煌清爽 T 恤衫 1 件
辉煌新手包 1 套

☆优秀作品奖 15 名：
辉煌清爽 T 恤衫 1 件

☆热情参与奖 20 名：
辉煌新手包 1 套

★参赛范例

论坛 ID：艾莫克
游戏 ID：嘉米亚艾莫拉
游戏所在服务器：上海 1
联系方法：略
参赛文字：

法师的魔法不受地形限制，只受距离影响。但是稍微有点常识的都知道，即使是魔法，也不能穿山过墙！修正一下，战斗更有意义，障碍物才有作用！（现在障碍物完全挡住了战士冲锋的步伐，同时也是法师无敌的保证！如果因为躲到物体后面而能摆脱敌人的锁定，那么战斗将更激烈，有利位置的争夺更有意义）

冲刺：一个很鸡肋的技能，名不副实！如果能提高到本体速度的 50%以上，同时将消耗 SP 改为冷却时间。当然，战士和法师的冲刺速度不一样，那么战场上才会精彩！冒死突进的战士，将是敌人永远忘却不了的噩梦！



金玉天立软件科技开发有限公司《家用电脑与游戏》联合举办 绝对女神有奖征文活动

心灵的感悟，永久的记忆……

也许是一篇日记，也许是一篇随笔，也许只是说出自己想说的话……越来越多的玩家加入《绝对女神》的冒险世界中，探索着，奋斗着！虚拟世界的生活亦如人生，有着数不尽的悲欢离合，有着许许多多难以割舍的感情。那些青涩的成长经历、那些陪伴你一起走过游戏的朋友、那个一直"生死相随"的伴侣，将会成为许多玩家永久的记忆。来吧！用笔记录下在游戏中经历的风雨坎坷，记录下感人的友情与爱情，与更多的朋友们一起分享自己心路历程。

★作品要求

稿件以《绝对女神》为背景，体裁为小说、散文或诗歌，篇幅不少于 2000 字（诗歌除外）。参赛作品必须由玩家原创，发现有抄袭或转载等情况取消参赛资格，后果自负。

★活动时间

8月1日-9月15日

★投稿邮箱

huodong@gth-online.com.cn

★奖项设置

☆特等奖 1 名：
《绝对女神》T 恤衫 1 件，精美海报 1 张，游戏点卡 1 张，游戏主题 U 盘 1 只

☆优秀奖 3 名：
《绝对女神》T 恤衫 1 件，精美海报 1 张，游戏点卡 1 张，游戏主题鼠标 1 只

☆纪念奖 10 名：
《绝对女神》T 恤衫 1 件，精美海报 1 张，游戏点卡 1 张

★评奖说明

由金玉天立与《家游》编辑组成评审组对参赛作品进行评审。特等奖和优秀奖的获奖者除得到上述奖励之外，其作品将有机会在《绝对女神》官方网站和《家用电脑与游戏》杂志上发表。


《绝对女神》T 恤衫


《绝对女神》主题 U 盘

《绝对女神》主题鼠标



你的暑假，你的家

——家友眼中的编辑部

亲爱的家友们，暑假到来了，想必大家早已将自己的假期规划出N多种方案啦。你们正在度过的假期生活是如何的呢？草地很想知道嗳……想当年我做学生的时候，最大的愿望就是可以天天去游泳，然后吃上一个1.5元钱的煎饼。呵呵，现在煎饼还有，时光却没了，所以忍不住要跟大家自曝一下。经常来《家游》论坛的朋友会比较清楚北京家友的暑期动机了！猜到没？是的，他们计划了一桩桩的“家庭”事件……是嘛，正像这开篇题目，这里是你的暑假，你的家：）好啦，下面就请观赏有关北京家友一次游“家”的全程报导吧（由月下静格格和哲氏TM联合撰写）：

“去过编辑部不少次了，但一直都没有人全过。难得这一次袭击编辑部的时候人是全的。那我就进行一次小小的印象总结吧。

一进门，就是那位号称家游小工的绿草地同志迎接的。咳咳，但是工作不够细致啊。不到几分钟，就把我们转手“倒卖”给了狗子（嘿嘿，其实绿JJ也是很忙的，要处理那么多会员的事儿，所以我们也就理解一下啦）。

就在绿JJ把我们“倒卖”的时候见到了游骑兵同志。这个在第6期被称作“邪恶小编”的家伙，其实一脸笑容没有邪恶啊，而且笑起来特“可爱”。如果各位读者老爷们在电视上见过他就会有这样一种感觉，这顶多是个“笑面虎”。

狗子同志也算是个性情中人。原来是个美术老师，但被游骑兵给发配到了编辑部做硬件编辑。他的很多硬件文章大家都看过吧，很不错的。

随后，我们一行进了编辑室。这里和第6期杂志上的那个《大逃杀·暗黑编辑部》中一样。一进那里，那个角度第一眼看见的只能是丹。丹好和蔼的，别的不良嗜好也没有发现。因为是个好同志，所以我们就别八卦人家了（我们照到一张丹睡觉时的绝妙照片，鉴于隐私问题就自享了）。

石子呢，电脑里开了N多IE窗口，好象都是新闻。关于石子MM，可能是各位读者最感兴趣的了。她好象特怕自己被曝光，所以几次偷拍，均被她用各种物品挡住面部。其实石子还是挺漂亮的，身材不错，声音也特别甜。

月月嘛，下巴留着胡子，听说他最近要给女朋友换手机。给我感觉月月工作的时候也不会忘了自己的女友，蛮不错的。当然，还有一种感觉，他应该总去蹭狗子的烟。

接下来，就看到忙碌着的子胥了。好瘦啊，哪像《暗黑》中形容的那么喜欢吃东西的人。为什么要让他扮演一个偷偷去买食物的角色呢？不理解啊。

楼上的编辑陆续忙起来，下楼时遇到了东东，这个家伙和漫画像上的造型很符合。脖子上挂了个DC，好象在拍照片。这么胖！和我有一拼了。后来看到他辛苦工作的样子，觉得特不容易。

在楼下的时候被绿JJ告知最终“BOSS”小马出现了！众人迫不及待的冲上楼去围剿BOSS！可BOSS却把大家吓到了。小马都快变老马了，比百期照片沧桑了不少。小马有点瘦，但是有很结实的肌肉。

时间很快到6点了，狗子说要请大家吃湖北菜，不过最终仍是选择他吃的快吐了的“天外天”。大家在一起吃饭聊天，甚是有趣。哦，忘了个事儿，在我们离开编辑部时，绿姐姐送了格格一个包包，就是大家能在最后一页上看到的那种！有点嫉妒啊，都没我们的份，谁叫人家是远道而来的客人呢。

编辑基本上被说了一遍。给我们的总体印象是：这个编辑部肯定被施过魔法！怎么他们都越来越年轻啊？^_^其实，编辑部所有编辑都是挺好的。像风趣的狗子，体贴人的丹，漂亮的石子，关心女友的月月，认真工作的东东和子胥，还有一天到晚面带笑容的游骑兵，还有总忙来忙去的小马……用一句特俗的话来说就是：他们真的挺好的！”

会务导航

（1）上期的读者回复中，小马提到了要重开“玩家征友”栏目。我想这对喜爱交朋友的读者是个莫大的好消息吧。现在郑重宣布，经草地争取，小马答应为会员家友提供“优先刊登权”！下面重复小马大人的话：参加征友的读者可以将自己的姓名、性别、年龄、地址／邮编、QQ、照片等个人资料，连同有效证件复印件和百字以内的留言寄至编辑部。

（2）我已经看到不少“草地GG”的称呼了，好伤心啊~~~我觉得有必要在“会务导航”这个版块里严重声明一下，石子和草地都是女生，通称“美眉”的那类就对了^^

家游派小工·绿草地

先睹为快

我们在此为广大读者挑选了几款市场热销产品。普通读者和家游会员都有不同幅度的优惠哦！

超值选购



编号：027
《生化恐怖夜－未公开的故事》
○原价：15.80
◎优惠价：11.00
●会员价：29.00
32开，126页
取材于Capcom经典恐怖冒险大作《生化危机》系列的游戏小说，讲述里昂和克莱尔动人心魄的冒险故事。



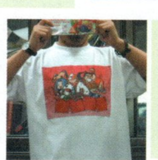
编号	产品名称	原价	优惠价	会员价
搞笑电脑教学系列				
020	《FLASH与卡通画》	39.00	32.00	27.00
021	《3DS MAX古墓遗踪》	39.00	32.00	27.00
022	《网页第三类接触》	39.00	32.00	27.00
023	《PHOTOSHOP改画怪杰》	39.00	32.00	27.00
024	《黑客危机》	39.00	32.00	27.00
025	《FLASH动画魔术师》	39.00	32.00	27.00
026	《Office速溶派》	39.00	32.00	27.00
经典游戏收藏				
028	三角洲特种部队III真情版	25.00	18.00	
029	无敌先锋	38.00	18.00	
030	F-15战斗机世纪回顾版	48.00	18.00	
031	银翼杀手世纪回顾版	60.00	18.00	
032	魔兽争霸II－黑潮	38.00	18.00	
033	MIG-29	40.00	18.00	
034	三角洲Ⅳ：近战突击队	48.00	18.00	
035	永无宁日	38.00	18.00	
036	欧洲战机－台风	58.00	18.00	
037	三国志风云再起回顾版	68.00	18.00	

编号：015
《精彩F1 2004－世界一级方程式大奖赛》
○原价：36
◎优惠价：32
（新品无会员优惠）
16开，全彩160页，附1张光盘
（内为精彩比赛视频）
本书面向F1的初、中级人群，通过本书，能了解F1的各方面知识，是观赏F1赛事及本次F1上海站的必备指南。

编号：016
真•封神演义珍藏版
◎邮购价：198.00
●会员价：178.00
极度稀缺真金白银亲情奉献珍藏版，全国限量2004套，内含物品：游戏音乐、开光制作过程光碟，图示四大银制护身物品。来自高山佛教国度尼泊尔手工制作西藏大昭寺活佛开光。



编号：013
特制“家游时尚背包”
◎优惠价：66
●会员价：60
分黄、蓝两款，汇款注明所需颜色



编号：012
特制“家游T恤”火爆登场
◎优惠价：45.00
●会员价：38.00 尺码参照：
S-160 M-165 L-170 XL-175 XXL-180
该衣选用100%精梳棉制成，质地优良，穿着舒适。（T恤图案以实物为准）
汇款注明所需尺码

邮购需知：

● “家游派”会员，享受产品“会员价”，请在附言栏中写清所需产品编号、会员卡号；
●《家游》的普通读者，享受产品“优惠价”，请附言栏中写清所需产品编号；
●以上所有产品免邮费，请按额汇款并另付挂号费3元/次，款到五个工作日内发货。不挂号丢失不予补寄，请谅解。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款人：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88146001/6002/6003
010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com



跟吕布比比武，跟赵云比比帅，跟孔明下下棋，跟貂蝉谈谈爱，攒财富，免费玩游戏，一举数得，发送手机短信 **A** 到 **963833** 即可订制



- 金额累计 **10000** 元 换取一个月免费游戏
- 金额累计 **50000** 元 可以换取半年免费游戏
- 金额累计 **100000** 元，换取终身免费游戏

发送 **MF** 到 **9638331** 兑奖

包月8元/月



打造自己的梦之队，驰骋篮坛，发送手机短信 **D** 到 **963833** 即可订制

奖

- 头衔达到金牌教练，可以换取一个月免费游戏
- 头衔达到传奇教练，可以换取半年免费游戏
- 头衔达到梦幻教练，可以换取终身免费游戏

发送 **MF** 到 **9638333** 兑奖

包月8元/月

哟！

反恐部队

捍卫家园，捍卫爱人，我们是反恐部队，发送手机短信 **G** 到 **963833** 即可订制

奖

- 职称达到佣兵，可以换取一个月免费游戏
- 职称达到精英，可以换取半年免费游戏
- 职称达到特工，可以换取终身免费游戏

发送 **MF** 到 **9638333** 兑奖

包月8元/月

拉斯维加斯之夜

神仙？妖怪？赌神？老千？尽在拉斯维加斯之夜，发送手机短信 **J** 到 **963833** 订制即可

奖

- 称号达到赌徒，可以换取一个月免费游戏
- 称号达到赌仙，可以换取半年免费游戏
- 称号达到赌圣，可以换取终身免费游戏

发送 **MF** 到 **9638334** 兑奖

包月8元/月

就在10月10日前 发短信订制，即可享受 20天免费游戏 抢超值大奖！

发送到 963833



玩游戏，免费，快乐就这么简单，赶快行动吧，发送手机短信 **M** 到 **963833** 即可订制

奖

- 获得包月卡片，可以换取一个月免费游戏
- 获得包年卡片，可以换取一年免费游戏
- 获得终身卡片，可以换取终身免费游戏

发送 **MF** 到 **9638334** 兑奖

包月8元/月

XRUN GAME

北京讯软科技有限公司
客服：010 65901550
邮箱：contact@xrungame.com



做英雄，当盟主，还能免费玩游戏。还有这好事？发送手机短信 **P** 到 **963833** 就能订制



- 名望达到侠客，可以换取一个月免费游戏
- 名望达到大侠，可以换取半年免费游戏
- 名望达到至尊，可以换取终身免费游戏

发送 **MF** 到 **9638334** 兑奖

包月8元/月


航海世纪
VOYAGE CENTURY
世界首款3D航海網游.夢想從這裏開始...
http://www.hanghai.com
邮编：100025 传真：86-010-65562977 商务电话：86-010-65566779 客服邮箱：GameMaster@snailgame.net


百万巨奖
惊喜共激情同在
清凉夏日
女神与欢乐齐飞
详情参见 www.gth-online.com.cn
绝对女神
Gate to Heavens
Live & Stylish Fantasy Action RPG Full 3D MMORPG
JYStech
授权
金玉天立软件科技
运营
北京金玉天立软件科技开发有限公司 总机：010－65571166
客服：010-65570303/65572929 e-mail:gm@gth-online.com.cn
晶合时代
总代理
总代理:北京晶合时代软件技术有限公司 地址：北京市海淀区北四环西路58号
理想国际大厦604-609（100080）电话：010-82607889 http://www.jhpop.com

《航海世纪》

2004扛鼎大作

SNAILGAME

4年心血，5大系统，打造流淌海洋血液的惊世之作！

航海是一段情感的交流

丰富的游戏装备，个性化的即时换装系统，演绎200个多样化的游戏角色，亲情、友情、爱情……共同构造丰富多彩的虚拟世界。

航海是一场勇气的考验

一流的动作捕捉器，演绎纯即时的宏大海战场面，壮观的火炮远攻，刺激的挂钩肉搏，远战近攻，谋略与勇气并存，国家作战，公会作战……令无数英雄尽折腰。

航海是一次未知的探索

世界先进的水面算法尽致展现海洋变化，在这里与自然、与海盗搏击；同时，多达400种的发现物，一一满足你探索的好奇，成就真正的海上冒险家。

航海是一种生存的挑战

双层贴图技术，仿真18种自然场景，真实展现丰富的世界版图；创新的合成系统和自由的技能系统，让你掌握17项本领，全面应对无处不在的生存挑战。

航海是一轮财富的博弈

150种贸易货物，真实的产地分布及航海线路……重现十六世纪繁荣的海上贸易；动态的价格波动系统，是对你经商头脑的最大挑战。

北京游戏蜗牛网络技术有限公司　地址：北京市朝阳区十里堡甲3号京港城市大厦A座都会国际5M



ISSUE.120 2004.8
PLAY!强攻
密传 八部众职业分析全攻略
食天地 火系英雄的精彩
互动武侠 支线任务全攻略
三国志X 英雄制霸全书
地面控制II大撤退 战役详细攻略
蜘蛛侠II 飞跃版攻略
BTX规范透析
漫步者H110耳塞&H500耳机试听感受
游戏制作全体验之上手篇
奇域
FANCY WORLD
《奇域》8月8日两周年庆典
http://fancyworld.kele8.com
24小时客服电话：010-82390828/9
E-mail:qiyu@kele8.com



三国志X 英雄制霸全书

文/浪子韩柏

在游戏的历史上，再也没有比三国游戏更庞大的家族了，数以百计的三国游戏几乎涵盖了所有的游戏类型。但说到所有三国游戏中最经典的作品，莫过于光荣“三国志”系列，可以说，它是许多中国游戏玩家的启蒙之作。在今年的7月，这个伟大系列的第十作如期发售，再一次把我们带回那个烽烟四起、风云变幻的大时代！

根据光荣的制作主旨，《三国志Ⅹ》是一款侧重城市和个人发展的微观概念的作品，和注重战略化高度的前作——《三国志Ⅸ》迥然不同，喜欢大型战略模式的玩家们，在此我可先要给你提个醒哟！用通俗的说法：《三国志Ⅹ》宛如一部“三国立志传”，但比七、八两代更胜一筹！

《三国志Ⅹ》的文字和内容信息量巨大，超过百万字，是前作的数倍，你将感受到自己扮演的角色进入了历史的洪流。这是一款内涵丰富的作品，有很多东西有待发掘，而我们下面所给出的《制霸全书》将使你更方便的体验游戏，了解游戏中的各种关系，是你称霸天下的制胜宝典。嗯，那么请翻开第一页吧！

序章：新人指南 FA

1. 中文版何时发售？
答：台湾光荣宣布繁体中文版初步定在10月份发售。

2. 为什么安装到37% 停止？
答：是系统要求你换CD2。



3. 为什么没有音乐？
答：请安装media player 9.0。

4. 如何将游戏改成窗口模式？
答：运行regedit，搜索koei。搜到后展开，找到san10中的config中的screen-mode，将它的数值改为2就可以了。

5. 安装到29%，出现“×××“msi.chm×××，MSDN××参照××××”问题，怎么办？
答：方法1：区域设置再改成中文，重启之后安装一切顺利。

方法2：先把CD1中PROGFILE文件夹下的KOEI\SAN10里面的文件拷到你要安装的目录中去对应的也是KOEI\SAN10完成后，然后再执行CD1里的安装程序，即可安装，会提示你更换CD2的，更换CD2后就能自动继续安装。

方法3：把两张碟中的PROGFILE目录下的Koei文件夹直接拷贝到硬盘，虚拟第二张即可。

6. 如何登陆新武将？
答：首先，操作系统必须是windows 2000或者windows XP。因为windows 95/98的内码是固定的，不能随意转换。直接去游侠补丁网下载新武将登录补丁（http://patch.ali213.net/view.asp?id=3696），再配合著名的游戏拼音输入法（http://patch.ali213.net/view.asp?id=2019）是最简单的办法。

7. 地图上行动太慢？
答：点击了目的地等武将开始移动时，只要按住左键不放（或者按住shift即可），武将会以十分快的速度移动，根本不用等

8. 无故跳出游戏？
答：主要是和显卡、声卡兼容性问题，有的玩家关闭音乐就没有此现象发生了。

9. 显卡刷新率太低怎么办?

答:方法 1:通过操作系统修改:点击"开始-程序-附件-系统工具-系统信息",选择"工具-Windows(w)-DirectX 诊断工具"。接着在弹出的"DirectX 诊断工具"窗口中选择"其它帮助",点击"替代(0)"。再在弹出的"替代 DirectDraw 刷新行为"窗口中点选"替代值(0)",并填入数字"85",再单击确定,就大功告成了。

方法 2:通过软件修改:方法一只适用于那些用微软 DirectX 开发的游戏,而对采用 OpenGL 加速模式的游戏(如 CS、Quake3、重返德军总部等)仍无能为力。这时,我们只有借助于专用软件了。首先要做的就是确定你的显卡芯片。NVIDIA 芯片的显卡我们就可以用 NVIDIA Refresh Rate Fix 或 RivaTuner,ATI 芯片的就可以用 ATi Refresh Rate Fixer,而其它芯片的显卡则可以用 PowerStrip。

第一章:基础指南篇

一、操作指南

本作中,主要操作界面是城市指令主界面,在此可完成绝大部分的工作。

1、宫城:武将评定的所在,可在所属都市的宫城里接受君主或太守的命令,也可发表提案。在野武将可向太守提出仕官申请。太守以上还可以在出入城市金。特别要注意的是宫城里的【裁决】指令,这个就是本城的民众【陈情】要求你通过各种内政方案,做好了对城市的发展大有益处,务必重视。

2、农地:在自势力都市的农地里施行【农业】命令,增加兵粮收入。在野武将只能在所属都市的农地里施行【农业】命令。

3、市场:在自势力都市的市场里施行【商业】命令,增加金钱收入。在野武将只能在所属都市的市场里施行【商业】命令。

4、城壁:通过【改修】使都市防御度提升;用【增筑】使都市规模提升。在野武将可以在所属都市的城壁施行【改修】和【增筑】。武将在别国势力都市城壁处可通过【破坏】降低其都市防御度。

5、工房:在自势力都市的工房里施行【技术】命令,提高都市技术值。在野武将只能在所属都市的工房里施行【技术】命令。

6、屯所:在自势力都市的屯所里施行【治安】命令,提高都市治安度。在野武将只能在所属都市的屯所里施行【治安】命令。 武将在别国势力都市屯所处可以通过【情报调查】(特技"间谍"无)或【间者潜入】(特技"间谍"有)调查该都市情报。

7、酒家:在酒家接受人民拜托的任务。有特技"酒豪"的人可以召开宴会,自己的名声和与被款待人的亲密度会上升。 在别国势力都市的酒家里可以使用【流言】(武将忠诚下降)、【煽动】(治安下降、通过内应在战斗时造成住民反乱)、【二虎】(挑拨两个势力间的关系)3 种计略。在野武将可以在酒家进行私兵的新设补充和训练。

8、兵舍:在自势力都市的兵舍里通过对部队的【新设】、【补充】、【训练】来增强兵力。如有必要设施满足强化条件,可对部队兵种进行【强化】。强化条件指该兵种的经验要达到一定程度,且都市里有可以提供强化的设施。在野武将无法在兵舍进行编制和训练。

9、自宅:君主和在野身份以外的武将可以在此【下野】,在野武将在此【发起】放浪军,或通过【转居】移住其它都市。

二、城市指南

本作中,城市的属性非常重要。不同的城市,发展类型不同,特产不同(注:不是每座城市必有特产),特殊建筑也各不相同。具有非常明显的地域和战略个性。城市的规模会随着玩家的投资和建设上升,基本关系如下:

小型城市　容纳 5 支部队　人口上限 30 万　无特别建筑
中型城市　容纳 10 支部队　人口上限 50 万　出现特殊建筑一
大型城市　容纳 15 支部队　人口上限 100 万　出现特殊建筑二
巨型城市　容纳 20 支部队　人口上限 300 万　出现特殊建筑三

为方便玩家查询和了解都市的各种属性,我们整理了下表。

三国全都市属性列表

都市名	类型	特殊建筑	特产
襄平	放牧	骑兵编制所,弓兵编制所,水防设施	鱼
北平	放牧	骑兵编制所,突骑编制所,谷仓	
蓟	学术	武力学问所,弓兵编制所,太学	果物
南皮	通常	步兵编制所,技术开发所,义舍	陶瓷器
邺	交易	大商家,交易所,观星亭	
平原	通常	步兵编制所,兵器制作所,病院	
北海	学术	政治学问所,统率学问所,武力学问所	鱼
晋阳	放牧	骑兵编制所,技术开发所,水防设施	油
上党	放牧	骑兵编制所,弓兵编制所,突骑编制所	麦
下邳	通常	步兵编制所,水防设施,义舍	茶
小沛	学术	统率学问所,智力学问所,政治学问所	棉花
濮阳	交易	大商家,弓兵编制所,交易所	
陈留	通常	兵器制作所,步兵编制所,谷仓	麦
许昌	通常	步兵编制所,义舍,技术开发所	绢织物
汝南	通常	弓兵编制所,谷仓,步兵编制所	
河内	交易	交易所,弓兵编制所,谷仓	果物
洛阳	学术	智力学问所,太学,义舍	
寿春	通常	步兵编制所,兵器制作所,病院	米
庐江	港湾	造船所,水防设施,弓兵编制所	茶
长安	交易	交易所,大商家,病院	麦
天水	通常	弓兵编制所,步兵编制所,谷仓	棉花
安定	放牧	骑兵编制所,谷仓,技术开发所	
武威	放牧	骑兵编制所,突骑编制所,弓兵编制所	果物
西平	放牧	骑兵编制所,技术开发所,谷仓	陶瓷器
武都	通常	弓兵编制所,技术开发所,谷仓	茶
汉中	通常	义舍,弓兵编制所,技术开发所	
梓潼	学术	统率学问所,步兵编制所,太学	米
成都	交易	交易所,大商家,观星亭	绢织物
江州	通常	兵器制作所,技术开发所,步兵编制所	
永安	港湾	造船所,弓兵编制所,病院	麦
建宁	南蛮	步兵编制所,藤甲制作所,谷仓	茶
云南	南蛮	藤甲制作所,弓兵编制所,水防设施	
永昌	南蛮	兵器制作所,象兵编制所,水防设施	果物
宛	通常	步兵编制所,技术开发所,弓兵编制所	茶
新野	通常	步兵编制所,兵器开发所,水防设施	棉花
襄阳	学术	智力学问所,武力学问所,义舍	麦
江夏	港湾	弓兵编制所,技术开发所,步兵编制所	鱼
上庸	港湾	造船所,步兵编制所,水防设施	绢织物
江陵	港湾	造船所,谷仓,技术开发所	油
长沙	交易	大商家,步兵编制所,病院	茶
零陵	通常	弓兵编制所,谷仓,水防设施	油
武陵	通常	弓兵编制所,蛮兵编制所	谷仓
桂阳	通常	兵器制作所,水防设施,步兵编制所	果物
建业	港湾	造船所,技术开发所,观星亭	茶
吴	港湾	造船所,病院,义舍	米
会稽	学术	政治学问所,步兵编制所,太学	鱼
柴桑	港湾	造船所,技术开发所,水防设施	陶瓷器
建安	通常	蛮兵编制所,兵器制作所,谷仓	
南海	交易	交易所,弓兵编制所,水防设施	绢织物
交趾	通常	蛮兵编制所,义舍,水防设施	陶瓷器






1、都市类型：分【放牧】【学术】【交易】【港湾】【南蛮】【通常】6种类型。

【放牧】型：可建造【骑兵编制所】，更便宜的招募骑兵，如果用骑兵作为主力，这种都市必须拥有。

【学术】型：可建造锻炼能力的【学问所】和【太学】。

【交易】型：如拿到"许可证"就可建造【大商家】或【交易所】。

【港湾】型：可建造【造船厂】，使装备有舰船的舰队在水战中发挥出色。

【南蛮】型：可建造【藤甲制造所】和【象兵编制所】。

2、特殊建筑：

22种特殊建筑列表

特殊建筑名称	特殊建筑功效
观星亭	可进行〈天灾予知〉预测来年的天灾，花费500金。占卜，对特定武将的寿命进行占卜，花费100金。
交易所	可进行〈交易〉指令，花费1000金，消耗20天。结果为：赚：回报1000金以上或得到一个宝物。赔，回报500金以下
大商家	可进行〈购入〉〈売却〉。进行宝物的购入或出售，大商家出售宝物的多少与城市的规模有关。
义舍	拥有义舍的都市在由地震引起的灾难中治安下降小，并且都市人口增长率高。
病院	伤病状态下可进行〈治愈〉，并且在疫病发生时减少士兵和人口的死亡率。
谷仓	都市特殊设施。在蝗灾发生时减少兵粮的消耗。
水防设施	减少台风，洪水发生时农业和防御的下降影响。
政治学问所	可进行〈政治锻炼〉。政治经验满100则提升1点政治。在自势力的政治学问所中锻炼收取金钱较为便宜。
知力学问所	可进行〈知力锻炼〉。知力经验满100则提升1点知力。在自势力的知力学问所中锻炼收取金钱较为便宜。
武力学问所	可进行〈武力锻炼〉。武力经验满100则提升1点武力。在自势力的武力学问所中锻炼收取金钱较为便宜。
统率学问所	可进行〈统率锻炼〉。统率经验满100则提升1点统率。在自势力的统率学问所中锻炼收取金钱较为便宜。
太学	拥有太学的都市，在学问所中进行锻炼的效果上升。
技术开发所	是进行强化兵科，制造兵器，造船的前提必要，可升级兵科为：近卫兵，虎豹骑，元戎弩兵。兵器为：木牛，木兽。造船：艑舰。
造船所	港湾都市特殊设施。自势力的造船所可进行船只建造。只有以下7个城市可以建造：卢江，永安，上庸，江陵，建业，吴，柴桑。
兵器制造所	自势力都市可以进行兵器的〈制造〉。
骑兵编制所	强化骑兵为上位兵科的必要设施。由骑兵强化为重骑兵。
步兵编制所	强化步兵为上位兵科的必要设施。由步兵强化为重步兵。
弓兵编制所	强化弓兵为上位兵科的必要设施。由弓兵强化为弩兵。
象兵编制所	拥有象兵编制所的都市可在兵舍中对象兵部队进行〈新设〉和〈补充〉。
藤甲制造所	拥有藤甲制造所的都市可在兵舍中对藤甲兵部队进行〈新设〉和〈补充〉。
突骑编制所	拥有突骑编制所的都市可在兵舍中对突骑部队进行〈新设〉和〈补充〉。
蛮兵编制所	拥有蛮兵编制所的都市可在兵舍中对蛮兵部队进行〈新设〉和〈补充〉。

■特别说明之一：六大交易所获得宝物一览（部分宝物还需城市规模"巨大"支持）

城市	交易获得宝物
濮阳	斩蛇之剑（武力+10），东胡飞弓（武力+1），貊弓（武力+1），人参酒，朝鲜人参，毛耗
成都	金马槊（武力+2）梅花袖箭（武力2）翡翠，红玉，狐裘，象鞭
长安	大宛马，凉洲马，李广弓（武力+3），羊裘，柸露，葡萄酒
邺城	果下马，白马，三丈矛（武力+1），檀弓（武力+1），酪酒，酪乳
南海	真珠，碧玉，青玉，浮屠经，貂裘，吴钩（武力+1）
河内	金耳坠，黄玉，白玉环，玛瑙，养由基弓，伤寒杂病论（医者）

■特别说明之二：五城大商家特别宝物一览（部分宝物还需城市规模"巨大"支持，一些宝物需要相关人物死后才可在商家购得）

城市	购买所得宝物
濮阳	韩非子（政治+10），方天画戟（武力+8），庄子（智力+5），孙膑兵法（统帅+3）太平清领道（医者），赤兔马
成都	六韬（统帅+7），管子（政治+7），史记（政治+5），诗经（智力+5），平蛮图（地理），西蜀图（地理）
长安	老子（智力+10），商君书（政治+7），太平要术（统帅+1，仙人）
邺城	七星刀（武力+7），司马法（统帅+5），晏子春秋（政治+5），论语（智力+5）太平要术（统帅+1 仙人）
长沙	孙子兵法（统帅+10），春秋左氏（政治+5），铁脊蛇矛（武力+3），三尖刀（武力+3），山海经（统帅+1 仙人），青囊书（医者）

三、人物指南

本作恢复了如《三国志Ⅳ》那样的五大基本能力设置——统率、武力、智力、政治、魅力。这五大基本能力是可以上升的，每100点相关经验升一点能力。当然，完成特定的任务也可以增加。

本作的特色在于特技的锻炼和成长。本作特技分为6大类（内政、战斗、计谋、单挑、舌战、称号），42种技能。不会某种特技，不必担心，只要积累了这个技能所需要的足够经验，就具有了修炼本技能的能力，这个时候，再去找一个拥有此技能的好友，关系度必须【信赖】以，上去进行【师事】，多学几次即可获得此技能（注：称号类技能中的【间谍】、【提督】、【酒豪】、【军师】等技能经验达成后，可自动习得。其他则需要在相关经验达到要求后，去地图上到处搜寻仙人类人物习得）。

■绿野仙踪：

祢衡：一般在河北地区，教【面骂】。

左慈：建业附近活动，赠与【遁甲天书】，教【仙术】、【面骂】等。

司马徽：给【名士】资格，并告知其他仙人位置。

乔玄：洛阳附近活动，给与【名士】资格（他是江东二乔的老爹哟！口水中~可惜没有【求作女婿】这个指令）

蔡琰：洛阳、邺一带活动，教各种内政、舌战技能（除【面骂】外）。

华佗：云游无定所，给与【青囊书】，教【医者】。

管辂：成都附近活动，延长武将寿命，并教战斗战术技能。

于吉：云游无定所，给于【太平青领道】，教【仙术】。

黄承彦：襄阳附近，教各种计谋技能、单挑系和【天文】。

许邵：汝南附近，给【名士】资格。

下面是所有技能的作用和经验要求表。以方便大家有选择的学习各种技能。

特技名称	技能效果和作用	习得条件
农业	延长[农业]实行时间，增加农业效果	农业经验200
商业	延长[商业]实行时间，增加商业效果	商业经验200
技术	延长[技术]实行时间，增加技术效果	技术经验200
改修	延长[改修]实行时间，增加改修效果	改修经验200
治安	延长[治安]实行时间，增加治安效果	治安经验200
征兵	可以征得经验较高的兵	步兵、骑兵、弓兵经验各100
训练	训练效果上升	步兵、骑兵、弓兵经验各200
突击	骑兵部队可以突击	骑兵经验500
火矢	弓兵可以火矢攻击	弓兵经验500
一齐	步兵部队可以一齐攻击	步兵经验500
镇静	战争中可以使用[镇静]、[平静]	战斗5次
鼓舞	战争中可以使用[鼓舞]、[奋起]	战斗10次
奇袭	战争中可以使用[奇袭]、[急袭]	战斗胜利20次
隐密	战争中可以使用[潜行]、[隐密]	战斗胜利10次
同讨	战争中可以使用[同讨]	计略经验200
足止	战争中可以使用[裂帛]、[足止]	计略经验300
诱引	战争中可以使用[诱引]、[诱导]	计略经验400
混乱	战争中可以使用[混乱]、[伪报]	计略经验500
天文	战争中可以使用[天变]、[风变]	计略经验600、技术经验400
地理	战争中可以使用[落石]、[落穴]	计略经验600、谍报经验400
石阵	战争中可以使用[石阵]	计略经验700、改修经验400
回复	单挑时可以使用[回复]	单挑5次
气合	单挑时可以使用[气合]	单挑15次
气炎	单挑时可以使用[气炎]	单挑30次
受返	单挑时可以使用[受返]	单挑连胜10次
弹返	单挑时可以使用[弹返]	单挑连胜30次
三段	单挑时可以使用[三段]	单挑胜利10次
螺旋	单挑时可以使用[螺旋]	单挑胜利30次
威压	舌战时可以使用[威压]	舌战15次
抗辩	舌战时可以使用[抗辩]	舌战胜利10次
反论	舌战时可以使用[反论]	舌战胜利30次
扬足	舌战时可以使用[扬足]	舌战5次
论破	舌战时可以使用[论破]	舌战30次

挑拨	舌战时可以使用[挑拨]	舌战连胜 10 次
面骂	舌战时可以使用[面骂]	舌战连胜 30 次
军师	可以自由使用计略	知力 70、计略经验 700
名士	放浪时可以[说得]，侵入时可以[笼络]，不用支付私兵的维护费	名声 700
提督	水上战有利，在河里不会被水流卷走	水军经验 500
间谍	情报调查时可以使用[间者潜入]	谍报经验 700
酒豪	酒家里可以使用[宴会]	酒盛经验 200
医者	可以使用[治愈]、[诊疗] 伤病回复较快	农业、商业、治安经验各 400
仙人	可以使用[幻惑] 不会被卫兵逮到	仙术经验 500

四、内政指南

本作的内政比较简单，分为【农业】、【商业】、【技术】、【改修】、【治安】、【增筑】6 大类，前五项工作和武将的内政技能相对应，具有某项内政技能的武将去完成相关工作能取得更好效果。【增筑】是城市规模发展的特别指令，当城市的技术力满值后，此城市即可开始扩建。城市扩建后的好处，前面已经提到，建议大家在搞内政时，如果金钱可以维持的情况下，一切以【技术】优先，在最短的时间内把城市建筑成巨型城市。

五、人事指南

本作的人事系统只有两个指令：【探索】和【登用】。

【探索】指令，君主可选择在自己所属的城市和空白城市搜索。如搜索到武将，无论是否录用到，武将都会向你汇报。不过，一般来说，我个人经验，除非你知道某地有在野武将未被搜索出来，否则，多半只能搜索出几十块金钱而已，收获微薄：(

【登用】指令，只能选择你认识的武将，就是只要见过一面就行。当选择好你想录用的武将时，军师会提出推荐，手下武将也有自己愿意去录用的，你可以在其中选择。一般来说，如武将中有与被登用武将关系比较好的，他会自动要求去登用，这样就提高了成功率。不过不推荐这样的方式，除非是自己不想去录用，或者确实无法登用到。

本作中，录用武将的体系非常强的，特别是自己的亲自出马。下面介绍一下超级录用人才大法（无耻而又最节约时间的方法，不过原则是你以前没有见过他）。

1、来到一个有在野武将的城市，存档，然后在各大设施中（只要有设施旁边就有小人表示，这个是基本参考）寻找这个武将。找到其所在设施。重新读档，要回浪费的时间。读档后直接去这个设施，看见在野武将，先存档，然后开始录用。只要他不同意就 LOAD，直到答应为止。成功后，你的名声还要上升。这个办法基本适用所有在野武将。

2、如果是隐藏在本城市的在野武将，就需要先通过在设施中【见闻】，被民众告知：XX 在 XX（如：郭嘉在市场），存档，去相应设施，多【见闻】几次，就把情报武将给探索出来了。这里，先会出现一次探索武将出世的直接登用，然后，此武将还会在本设施停留一次，你接着继续登用。这样的武将有两次机会，基本是跑不掉的蚱蜢。

利用上述二方法，相信你手下很快会名将云集，你只需担心你的收入是否能支持这么多名将每季度俸禄的发放吧，不要倒闭了。最后再告诉大家一个 HINT：某些武将，特别是一些蛮族的武将，千万不要小看，他们都有自己的私兵，多则 8000，少则 3000，登用后，你的城市不但增加了兵力，而且特殊兵种可是非常不错的战斗力哟。所以。如果遇到蛮族武将，可不要光看能力，在早期，尽量都用吧！

为了让各位了解每一剧本的在野武将的所在，让天下英雄尽入天下，我们特别整理了在本作常规的 7 大剧本中主流武将所出世的地点。

武将名	所在地点	出现剧本	武将名	所在地点	出现剧本
蹋顿	襄平	在野剧本 1,2,3,4	韩浩	河内	在野剧本 1
赵云	北平	在野剧本 1,2,3,4	徐晃	河内	在野剧本 1,2,3
魏攸	北平	在野剧本 1	司马懿	河内	在野剧本 3,4,5
麹义	北平	在野剧本 1	司马朗	河内	在野剧本 2
阎柔	北平	在野剧本 1	卢植	洛阳	在野剧本 2
文丑	南皮	在野剧本 1	贾逵	洛阳	在野剧本 3,4
逢纪	南皮	在野剧本 1	魏延	汝南	在野剧本 2,3,4
高览	南皮	在野剧本 1	李通	汝南	在野剧本 1,2,3
颜良	南皮	在野剧本 1	蒋钦	寿春	在野剧本 1,2,3
田丰	邺	在野剧本 1	鲁肃	庐江	在野剧本 2,3,4
沮授	邺	在野剧本 1	张既	长安	在野剧本 1,2,3
审配	邺	在野剧本 1	皇甫嵩	长安	在野剧本 3
高顺	晋阳	在野剧本 1	华雄	天水	在野剧本 1
张辽	晋阳	在野剧本 1	杨阜	天水	在野剧本 3,4,5
王凌	晋阳	在野剧本 2,3	姜维	天水	在野剧本 6
张燕	晋阳	在野剧本 4	贾诩	武威	在野剧本 1
赫昭	晋阳	在野剧本 4	阎圃	汉中	在野剧本 1
华歆	平原	在野剧本 1,3	张鲁	汉中	在野剧本 1
崔琰	平原	在野剧本 1,2,3	黄权	梓潼	在野剧本 1
孙乾	北海	在野剧本 1,2,3	张嶷	梓潼	在野剧本 5
王朗	北海	在野剧本 1	张松	成都	在野剧本 1,2
国渊	北海	在野剧本 1,2,3,4	张任	成都	在野剧本 1,2
太史慈	北海	在野剧本 1	严颜	成都	在野剧本 1
严峻	下邳	在野剧本 1,2,3,4	甘宁	江州	在野剧本 2,3
糜竺	下邳	在野剧本 1	费祎	江州	在野剧本 5
张纮	下邳	在野剧本 1,2	董允	江州	在野剧本 5
张昭	下邳	在野剧本 1,2	李严	宛	在野剧本 2.3,4
吕岱	下邳	在野剧本 1,2,3	纪灵	宛	在野剧本 1
陈娇	下邳	在野剧本 2,3	黄忠	宛	在野剧本 1,2
步骘	下邳	在野剧本 3,4	文聘	宛	在野剧本 3
诸葛瑾	小沛	在野剧本 2,3,4	蒯越	襄阳	在野剧本 1
董昭	濮阳	在野剧本 1	蒯良	襄阳	在野剧本 1
伊籍	濮阳	在野剧本 1,2	庞统	襄阳	在野剧本 3,4,5
陈宫	濮阳	在野剧本 1,2	徐庶	襄阳	在野剧本 3,4,5
程昱	濮阳	在野剧本 1,2,6	诸葛亮	襄阳	在野剧本 4,5
乐进	濮阳	在野剧本 1,2	马良	襄阳	在野剧本 5
于禁	濮阳	在野剧本 1	邓芝	新野	在野剧本 4,5
典韦	陈留	在野剧本 1,2	邓艾	新野	在野剧本 6,7
许褚	陈留	在野剧本 1,2	董和	江陵	在野剧本 1,2
梁习	陈留	在野剧本 1,2,3	蒋琬	零陵	在野剧本 5
曹洪	陈留	在野剧本 1,2	顾雍	吴	在野剧本 1,2,3,4
吴懿	陈留	在野剧本 1	徐盛	吴	在野剧本 3,4
夏侯惇	陈留	在野剧本 1,2	朱恒	吴	在野剧本 3,4
满宠	陈留	在野剧本 1,2	陆逊	吴	在野剧本 4
曹仁	陈留	在野剧本 1,2	虞翻	会稽	在野剧本 1,2
夏侯渊	陈留	在野剧本 1,2	董袭	会稽	在野剧本 1,2,3
李典	陈留	在野剧本 2	阚泽	会稽	在野剧本 4
戏志才	许昌	在野剧本 1,2	周泰	柴桑	在野剧本 2,3
陈群	许昌	在野剧本 1,2	吕蒙	柴桑	在野剧本 3
荀彧	许昌	在野剧本 1,2	贺齐	建安	在野剧本 2,3
郭图	许昌	在野剧本 1,2	法正	安定	在野剧本 3
郭嘉	许昌	在野剧本 1,2	曹真	许昌	在野剧本 4
钟繇	许昌	在野剧本 1,2	辛评	许昌	在野剧本 1

说明：

1、主流武将定义：

武将型：统率+武力≥150，如其中一个单项超过 85，也计算在此列。

内政魅力型：智力+政治≥150。或者政治+魅力≥150。如其中一个单项超过 85，也计算在此列。

为了节约版面，各武将具体能力值就不列出了。

2、我们只列出其在最早出现的城市与其在野的剧本。如果因为剧本不同而发生城市改变。不在此列。

3、特别告之，我们所列出的在野武将属于剧本开始阶段所在城市，剧本中段不在此列。另外，游戏进行后，少部分在野武将将会自由移动，地点会有一定变化。

六、军事指南

本作涉及军事指令的有两大类。

第一是"出阵"类，包括：

1、战役：在大地图上进行的大规模战斗，战场涉及一到两个州，发动战役需要官爵大将军以上支持。

2、战斗：普通的战斗，可以针对一个城市，一个军团，甚至贼兵。

3、建设：建设中继点设施，阵、柴及城塞（需要一步步升级）。

4、输送：自己管辖的各城市间的物资（金钱、粮食、部队）交换运输（注：有太守的城市你不能直接把其物资调给其他城市，如果需要，必须直辖该城市，直辖需"任

免”-“更换太守”指令支持，玩家需要在太守选择中为空，撤掉太守方可。）

5、放浪：顾名思义，当然是当流浪军了。

第二是“军事”类，包括：

1、新设：新设部队，君主可控制所直辖的所有城市下的部队新建。

2、补充：部队新设后，对兵员的补充，10000 为满值。

3、训练：训练部队，包括经验和士气。

4、兵器：当兵器技术所技术力达到一定程度后，可开发出各种兵器。

5、造船：城市有造船所，而技术力达到要求则可造船，只有艨艟、斗舰两种可供制造。

■兵器解说

冲车：最强的攻城武器，无防守能力，无法单独使用，但配合其它兄弟部队，还是很有效的武器，尤其是用来升级某一部队的经验值。

井阑：最最实用的全能武器，推荐任何兵种必备。攻城，守城，野战中皆有不错功效。

霹雳车：曲线打击的必备武器，射程超过井阑。但远距离准确性不高。

木兽：单就攻击力来说是最强的，直线攻击，但防御能力太差，不推荐使用。

木牛：非常有用的辅助工具，尤其是攻击较远城市，一只木牛能额外携带 15 天的粮食。

注：冲车、井阑、霹雳车在平原，寿春，江州，永昌，新野，桂阳，建安；木牛、木兽只有江州可以制造。

■造船解说

艨艟：水战时增加移动性和攻防能力。只有庐江、永安、上庸、江陵、建业、吴、柴桑可造。

斗舰：拥有全方位的弓箭射击能力，同时强化了攻击和防御。只有柴桑、建业、江陵可造。

■特别说明：在宫城的军事指令里有一些项目无法得到实现，就是部队的【合流】（部队的合流，可以把一些人数少的部队，组合成为一只部队，非常有限，减少部队数量，提高每支部队的满员率）、【解散】（把部队解散为民，可增加城市人口）、【强化】（升级部队）等，这些指令都必须玩家自己去所在城市的【兵舍】里进行。

七、任免指南

本作的任免类指令非常重要，有的指令必须要任免的辅助才能完成。任免指令包括：

1、统治变更：更换都城，只能和有太守的城市互换，所以，如果你想迁都，其城市又是你直辖的，你最好还是先任命一个太守，然后更换统治后，撤掉即可。

2、军团新设：设立一个君主以外的军团。需要二品官爵以上太守支持。

3、军团编制：这里可以进行军团所管辖城市的编制

4、军团方针：对军团制定各种方针。

5、太守任免：对太守的任免，太守的基本要求是五品官位以上，但是可以为空，当你选择无人担任太守的时候，则此城市立刻收归君主直辖，其城下所有武将返回都城。

6、都市方针：对太守城市的方针制定：包括都市攻略、内政向上、待机、委任。

注：在此，我个人最推荐的方针是内政向上，只要给这个城市足够的金钱和一定的人手，在内政向上的时候，先指定【技术】优先，那么这个城市就会走向逐步不断扩建发展的方向。

7、移动命令：太守都市和都城之间的武将互相移动。

注：关于比较简单的外交、计略指令，就不单独列出了。

第二章：深入指南篇

一、酒店任务指南

本作引入了如“太阁立志传”一样的任务系统，可以找酒店去接各种“依赖”（也就是任务），完成后有各种奖励和相关经验的提升，在此，我们把酒店任务做一个归纳，方便大家查询。

任务名称	类型	期限	影响能力	获得奖励	获得声望	获得经验
茶的收获	农业	30 日	政治	金 100	4	农业经验 15
象的世话	农业	30 日	政治	金 100	4	农业经验 15
害兽退治	农业	30 日	智力	金 100	4	农业经验 15
家畜的世话	农业	30 日	统率	金 100	4	农业经验 15
亲戚的手传	农业	90 日		金 300	4	农业经验 30
米的搬运	农业	90 日		金 300	4	农业经验 30
牛的输送	农业	90 日		金 300	4	农业经验 30
种的采取	农业	120 日		金 300	4	农业经验 40
商品的搬运	商业	30 日	政治	金 100	4	商业经验 15
失物的搜索	商业	30 日	智力	金 100	4	商业经验 15
算术的教	商业	30 日	政治	金 100	4	商业经验 15
文字的教	商业	30 日	智力	金 100	4	商业经验 15
名产的购入	商业	90 日		金 300	4	商业经验 30
陶瓷器的仕入	商业	90 日		金 300	4	商业经验 30
名产的卖	商业	90 日		金 300	4	商业经验 30
名产配达	商业	90 日		金 500	4	商业经验 30
马小屋的修理	改修	30 日	智力	金 100	4	改修经验 15
井户掘	改修	30 日	统率	金 100	4	改修经验 15
栈道的修理	改修	90 日		金 300	4	改修经验 30
堤的改修	改修	90 日		金 300	4	改修经验 30
长城的修复	改修	90 日		金 300	4	改修经验 30
市场的警备	治安	30 日	武力	金 100	4	治安经验 15
市场贩子的退治	治安	30 日	单挑	金 100	4	治安经验 15
盗贼的捕俘	治安	30 日	武力	金 100	4	治安经验 15
武术的教	治安	30 日	武力	金 100	4	治安经验 15
商店的用心棒	治安	30 日	武力	金 100	4	治安经验 15
泥棒退治	治安	90 日	单挑	金 500	8	治安经验 30
金块的输送	治安	90 日	单挑	金 500	8	治安经验 30
流贼退治	治安	90 日	单挑	铁瓜锤	8	治安经验 30
盗贼团退治	治安	90 日	单挑	枣木塑	8	治安经验 30
山贼退治	治安	90 日	单挑	环首刀	8	治安经验 30
南蛮海盗退治	治安	90 日	单挑	魏公子兵法	8	治安经验 30
农具的生产	技术	30 日	智力	金 100	4	技术经验 15
工具的修理	技术	30 日	政治	金 100	4	技术经验 15
荷车的修理	技术	30 日	智力	金 100	4	技术经验 15
渔具的修理	技术	30 日	智力	金 100	4	技术经验 15
大木采伐	技术	30 日		金 300	4	技术经验 30
遇难者搜索	谍报	90 日		金 300	8	谍报经验 30
宝物的搜	谍报	90 日		盐铁论	4	谍报经验 30
地域的调查	谍报	180 日		金 500	8	谍报经验 60
地图作成	谍报	无期限		金 5000	30	谍报经验 200
揉的事的仲裁	计略	30 日	舌战	金 100	4	计略经验 15
木简的整理	计略	30 日	智力	金 100	4	计略经验 15
恶德卫兵的揭发	计略	30 日	智力	金 100	4	计略经验 15
欺诈师的追放	计略	30 日	舌战	金 100	4	计略经验 15
书物的配达	计略	90 日		金 300	4	计略经验 30
书物的收取	计略	90 日		金 300	4	计略经验 30
家出息子搜索	计略	120 日	舌战	金 300	8	计略经验 30
锻冶屋的搜索	计略	90 日	舌战	烈女传	8	计略经验 30
木的实的采取	仙术	90 日		金 300	4	仙术经验 30
药草的采取	仙术	120 日		金 500	4	仙术经验 30
灵山的巡	仙术	180 日		金 500	8	仙术经验 60 各能力+1
岩石的采取	步兵	30 日	武力	金 100	4	步兵经验 10
货物的运	步兵	90 日		金 300	4	步兵经验 25
骑马的教	骑兵	30 日	统率	金 100	4	骑兵经验 10
暴马	骑兵	30 日	统率	金 100	4	骑兵经验 10

白马的捕俘	骑兵	90 日		金 300	4	骑兵经验 25
名马的捕俘	骑兵	90 日		金 300	4	骑兵经验 25
弓术的教	弓兵	30 日	统率	金 100	4	弓兵经验 10
鹿狩	弓兵	90 日		金 300	4	弓兵经验 25
江贼退治	水军	90 日	单挑	手戟	8	水军经验 30
座礁船的救出	水军	90 日		金 300	4	水军经验 30
大酒大会	酒盛	30 日	魅力	金 100	4	酒盛经验 20
高级酒的仕入	酒盛	90 日		金 300	4	酒盛经验 40
来访者一骑	其他	30 日		金 100	4	
一骑的胜利	其他	90 日		金 500	8	
一骑地域最强	其他	120 日		金 2000	15	
一骑的 10 连胜	其他	无期限		三略	30	
来访者舌战	其他	30 日		金 100	4	
舌战的胜利	其他	90 日		金 500	8	
舌战地域最强	其他	120 日		金 2000	15	
舌战的 10 连胜	其他	无期限		易经	30	
智力修行	其他			礼记	8	
统率修行	其他			尉缭子	8	
武力修行	其他			凤嘴刀	8	
政治修行	其他			周书阴符	8	
祭祀的参加	其他	30 日	魅力	金 200	4	
结婚的立会人	其他	30 日	魅力	金 200	4	
敌讨的手传	其他	无期限		墨子	15	弓/骑/步兵经验各加 60

任务注意事项说明：

1：接到任务首先是看任务说明，有的是在本城，有的是在其他城市，必须外出的。

2：遇到一些指明了方位的任务，比如：北平南东 XX 搜索……翻译成中文意思就是北平东南方，你就去北平东南方范围内，一个格子一个格子的游历就可以触发事件了。

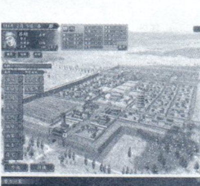
3：现在遇到一个 BUG。请玩家注意，如果你接了任务，无论是中途还是完成后回到城市，如果刚好碰巧发生历史事件，那么，没有办法，任务被清空了，故你无法获得奖励。所以接任务前最好有存档。遇到这样的事情，读取出来，不要去接了。

4：有的任务，需要去有交易所或者大商家的城市，下面几个交易城市（邺，濮阳，河内，长安，成都，长沙，南海）需要牢记，不过，注意哟，如果这些城市，早期开发度不够，这些特别建筑是不出出现的。

特殊任务说明：

1、灵山的巡

五大灵山：恒山（蓟）、嵩山（许昌）、泰山（北海）、华山（长安）、衡山（长沙）。







2、名产的巡

时间：无期限

奖品：吴越春秋

增加名声：15

获得经验：政治 +1

各种名产的产地汇总：

鱼：襄平、北海、江夏、会稽

果物：蓟、河内、武威、永昌、桂阳

陶瓷器：南皮、西平、柴桑、交趾

油：晋阳、江陵、零陵

麦：上党、麦、长安、永安、襄阳

茶：下坯、庐江、武都、建宁、宛、长沙、建业

棉花：小沛、天水、新野

绢织物：许昌、成都、上庸、南海

米：寿春、梓潼、吴

3、七名所

时间：无限期

奖励：金 2000

增加名声：15

获得经验：魅力 +1

七名所：长安、洛阳、江陵、江夏、小沛、吴、蓟

4、七王都

时间：无限期

奖励：吴子

增加名声：15

获得经验：统帅 +1

七王都：长安、江陵、平原、蓟、许昌、邺、陈留

二、单挑指南

单挑系统是本作的一大亮点。首先，一些名将都有配套的形象加以特别表示。其次，增加了玩家参与的手动控制模式，以弱胜强成为可能。因为单挑的控制指令比较多，所以需要特别说明。

1、常规战法分三种：

直刺类：刺突→破突

竖斩类：斩入→斩击

横砍类：雉托→同托

前者不耗气，攻击快，威力小，被同类后者战法克（因为威力小于后者），又按从上向下顺序克制其他两类的同级战法（因为速度快）。简而言之，如上表：

A、同行的，后者破前者或者打平（如“破突”胜“刺突”）；

B、同列的，上面的破下面的（如：“刺突”克“斩入”，“斩入”克“雉托”；“破突”克“斩击”，“斩击”克“同托”）；

C、左上的，破右下的（如　刺突破斩击、同托，斩入破同托）。

回避：可以闪过“刺突→破突，斩入→斩击”，但会被“雉托→同托”砍中，如果回避成功，则对手在下一回合出现晕旋。此时敌人完全不设防，可以配合第二列耗气战法强力攻击，所以通常的战术是把回避和大砍配合使用，堪称黄金组合。

防御：作用等于抵挡，完全挡住第一列战法，如果第二列耗气战法，则费些许血（不多）˘˘更为重要的是它能挡住对方的武将技，虽然费一些血，但可以承受。

2、武将技

攻击系列武将技：同级别的会互相抵消。所以当你能用时，应该注意是不是对方刚才也能用了，有时候宁可先用 3 个防御挡一下，再发自己的必杀吧。

防御系列武将技：个人感觉“弹返”非常有用，可以弹回对方的所有 1、2 类战法，包括其他武将技，如果是武将技的话，那么对方 3 下是全部作用到他自己身上，而且威力加倍返还，通常的结果就是对方直接被自己的攻击反弹震死。

神速拳 = 破突、斩击、同托，中等程度打击，效果：减总格 1/3 血

疾风击 = 刺突、斩入、雉托，中等程度打击　效果：减总格 1/3 血

三段突 = 刺突×3，重击对手

气　合 = 斩入×3，双方长气力

受　返 = 雉托×3，对方攻击招式返回自身

螺旋击 = 刺破×3，重创对手，同时减其气力（攻击起来蓝光闪闪，很漂亮）

气　炎 = 斩击×3，自已长满气，同时减少对方气（在气炎之后，浑身金光闪闪，一招重击可以砍掉对手 50%的血格）

弹　返 = 同托×3，对方攻击招式双倍返回自身

特别说明，如果你不用战法，全部用闪避，那么自己的战法是不会增加的，用掉战法，才会有新战法出来。具体见上表，大致是用掉左边的战法，会随机生成右边的；相应的用掉右边的会生成左边的，在一定的情况下，还会生成“回避”，所以总的战术就是跟据你有的战法，尽快生成武将技，同时决定生成哪种武将技合适。总



之原则是，对付比你厉害的，多用防守反击型攻击模式，多回避。而对于比你弱小的，可以略为大胆攻击。游戏中默认如果双方武力相差比较大（一般来说，20以上算比较大）。有很高的机率对其一击必杀。

三、舌战指南

舌战是本作开创性的要素，第一次把文官的价值得到了体现，已有玩家利用这个舌战系统，利用自己的三寸不烂之舌，“说得”了数座城池投降，不战而屈人之兵，上善者也。

1、舌战基本知识

棋盘：就是右下方那个有九个点的方盘。

大小：棋盘上面那个显示大小的圆盘。表示本回合是比大还是比小。

每个基本论点和自动论点旁边独有一个数字，1~9对应棋盘上的位置。

例如：道理9，那就表明他会放到棋盘表明9的位置上，利害3会放到棋盘表明3的位置上如果棋盘上放这道理9，下一次你出利害9，则利害9会取代道理9的位置。

攻击规则：每转动一回合，玩家可选择一个自己有的命令，如果自己出的数字比对手的数字大的话，可以压制对手。

盘上的组合技：通常的命令有【道理】、【利害】、【情义】，同种类型的命令排在一列，可强力压制对手。数字越大效果越大。同一列排上【道理】、【利害】、【情义】的话，自己被压制。

特殊的指令：需要相关特技支持。除了写有数字的命令以外，也有各种各样效果的命令，没修得特技，不会出现。

2、舌战的具体功能

A、基本技能：【道理】、【利害】、【情义】都属于基本类型，在相互比试中，如果下方显示为大，则数字大的一方获胜，反之为小数字小的一方获胜。无论大小，双方论点都放入棋盘中，同数字时则对消且不会放入棋盘中。

例如：当为大的时候，道理9对情义8，道理9获胜，当为小的时候，利害1对情义8，利害1获胜，利害1对情义1，则平手，并且不会放到棋盘上。

关于三个连线：三个同为利害（或道理，情义）棋子连成横／竖／斜线。最后一个放棋者亦即成功将子排成一列的人对对手发动强大攻击；当三个棋子分别为利害、情义、道理连成横／竖／斜线，会对最后一个放棋者造成伤害（此时大小会互换）；当有可以三个连在一起的时候，在你选择论点的时候，系统会把三个棋子的位置用框套起来提示，如果框为蓝色表明对自己有利，大胆的放，如果为红色，还是不要放了。

B、攻击技能

论破：破坏敌人的观点，对敌人发动攻击，这可是救命的招啊，非常厉害，强力推荐。

挑拨：破坏对方论点的同时封住对方行动2回合。非常厉害的招数，兵不血刃，强力推荐只要出现就马上使用。

扬足：对敌人发动攻击，当为大的时候，扬足〈论破〈跳拨〈面骂，也就是说扬足威力最小。

面骂：最强攻击技能。

C、辅助技能

威压：本回合没有用处，但当放到棋盘上后，下几个回合会在互相比拼之前先自动对敌人发动一次攻击，被替代效果才消失。

集中：当你有【集中】在盘上时，在基本技能比拼中获胜，会造成对手的大幅伤害。

抗辩：持有时可自动抵消敌人攻击技能，提示是可破坏敌人的自动技能。

D、自动技能

反论：手中持有反论时可将对手使用的攻击技能以原效果反击回去，非常恐怖。

抗辩：手中持有抗辩时可将对手使用的攻击技能无效。很有实效。

E、特殊技能

再考：对上次的选择重新出招。

惑乱：重新分配九字棋盘上所有棋子分布。

攻击技能大于其他所有技能，但如果下面有自动技能，会无效。千万不能让对手造成蓝色的三个连成一线，或自己三个红色连成一线，当遇到这种情况时，可以用同位置的【道理】、【利害】、【情义】代替，或用论破和挑拨破坏对手的基本技能，或用惑乱，不过不要乱用，如果变化后对自己有害就麻烦了。有威压的话，第一回合优先使用吧。

四、兵种指南：

本作的兵种是历代“三国志”里最丰富的。除了各种基础兵种及其升级兵种以外还有其他各种特殊兵种共计14种。

1、基础兵种

步兵→重步兵（部队经验300，城市步兵编制所支持）→近卫军（部队经验500，城市步兵编制所＋技术开发所支持，只有江夏、宛、江州、许昌、南皮具备）

骑兵→重骑兵（部队经验300，城市骑兵编制所支持）→虎豹骑（部队经验500，城市骑兵编制所＋技术开发所支持，只有晋阳、安定、西平具备）

弓兵→弩兵（部队经验300，城市弓兵编制所支持）→元戎弩兵（部队经验500，城市弓兵编制所＋技术开发所支持，只有宛、江夏、汉中、武都具备）



2、特殊兵种

青州兵：曹操的最强战士，攻击力不如南蛮兵，防御力不如藤甲兵，综合数据在近卫军之上，是最强的步兵。只有曹操在剧情发生后在陈留组建，他人只能打败曹操从城里获得。

突骑兵：强化过攻防后的骑兵，拥有弩兵的能力，同时拥有骑兵的移动力。北方和西北的北平、上党、武威等地具备。

藤甲兵：防御最强的兵，守城必备兵种，但忌火，如果对其进行火攻击，可造成1000点的伤害，如果本回合不能逃出下回合还会追加500的伤害。攻击力也不错，同等条件下被弓箭伤害，死亡很少，受伤较多。有前途的兵种，配合会天文的武将使用，杀伤力恐怖。只有西南的云南、建宁具备。

南蛮兵：攻击力最强的步兵，但骑兵对其的伤害也最大。只有南方的武陵、建安、交趾具备。

象兵：骑兵的一种，无攻城武器时用来攻打城门威力大，对步兵的伤害最大，突击威力巨大，但容易受到弓兵的最大伤害，移动性一般，特点基本和蛮兵一样。只有永昌才有。

五、战争指南

本作比较前作的类似即时战斗的战争系统，可谓是大变革，从战役到战争两大战略模式下还延伸出更加多的战斗模式，比如城市攻防的首发的“城门战”，城内发生的“市街战”以及其它场所的“野战”。

1、战争规则：

战斗时，如果达成胜利条件。或战事经过30天，战斗就会结束；

城门战攻方胜利时，如守方仍有兵力，会进入市街战，胜利才算攻陷都市；

城门及政厅等设施有“防御度”，防御度变0时设施就会破坏。

2、指令系统：

战斗系统不是实时制，而是一种特别的行动力回合制；

每日可战斗一回合，行动力可藉时间储备，储备速度视乎武将，能力越高，行动力储备越快；

有“行动点数”，于移动时及攻击时使用，行动点数不足时将无法行动。

3、部队基本规则：

参战军势最多由5名武将编成，武将阶级不同可带领部队数也会变化；

君主及一品官可带10队，二品官9队，三品官8队……九品官2队；

1支部队兵数最多1万人 ；

1支军势部队数视军势长阶级而定，决定部队数后，再由参战武将分配；

如由1武将率领复数部队，武将直辖的是“本队”其它是“支队”；

“本队”完全反映武将能力，“支队”只反映武将能力70%。

4、胜利条件

攻方（以下任何一个）：敌部队全灭；“城门”防御降至0（只限城门战）；“政厅”防御降至0（只限市街战）

守方（以下任何一个）：敌部队全灭；战事发生满30天。

5、天候及地形

雾天时见不到敌军，由高地射击射程较远 ；

季节也影响战斗地图，如台风时河流会泛滥（邻近地区会被水淹）；

战斗地图中有“堰”的设施，破坏“堰”可水淹平地；

战斗中实行“突击”可将敌军推向邻近区域，配合火计陷阱增加杀伤力；

“一骑讨”本来要用有关指令，但用“突击”有时也会发生“一骑讨”；



在“河川”地形，如有部队没有装备“蒙冲”“斗舰”兵器，或由没有“提督”特技的武将率领，有可能被河冲走（用【突击】推敌军落河也不错）。

6、战斗指令说明：

方向转换	改变部队进行方向
组立	组合部队拥有的兵器
解体	将兵器归还原来部队
近接	实行通常攻击
弓矢	实行通常射击
火矢	实行火箭射击
突击	令敌军后退或混乱
投石	实行投石攻击(衹限霹雳车)
木兽	实行火焰攻击(衹限木兽)
计略	
火计	向邻区放火
落穴	掘陷阱
天变	改变天候
风变	改变风向
落雷	引发落雷
治愈	治疗伤兵
混乱	令敌军引起混乱
镇静	令我军回复正常
诱引	诱发敌军行动
鼓舞	提高我军士气
伏兵	在森林埋伏
寝返	命敌军内应武将转投我军
消火	扑灭火势
同讨	令敌军自相残杀
裂帛	减低敌军行动力
奇袭	向敌军发动奇袭
内应	命敌军内应住民发动叛变
一骑讨	向敌武将要求单挑
命令	直接指挥其它我方部队行动

结束语：《三国志X》的英雄制霸全书上卷就到此为止了，相信各位玩家有了上面的指南，应该对本作有一个比较详细的了解。至于更加深入的心得攻略（包括内政方面的心得、任务完成方面的研究、兵种的培养、在野武将的发展、战争的研究、历史剧情的触发、武将史实事件的引发、以及最后的结局总汇等等）就留到下篇进行补充和说明了，欢迎大家继续关注。■

GIIC 地面控制II大撤退

战役详解攻略

文 / yago

2004 年的即时战略游戏大作中，Massive 精心制作的《地面控制Ⅱ大撤退》（Ground Control 2: Operation Exodus）绝对可以排上一把交椅。这款 E3 展会上出尽风头的作品仍然延续四年前一代风格，但在背景故事、画面和战术设定上变化很大。一代中，两大利益集团克莱温财团和新曙光社为了争夺古文明科技而引发了旷日持久的星际地面战争，二代故事发生在三百年后的公元 2741 年，游戏主人公为北方星空联盟（NSA）战地指挥官雅克博（Jacob），NSA 遭到新崛起的特伦帝国（Terran）的侵略已渐处下风，面对同为人类的强大敌人之外，NSA 的勇士们还要与神秘的维龙（Virons）异星种族打交道。雅克博将率领一批批英勇的战士，指挥包括战车、坦克、直升飞机等武器装备与敌军展开激战。游戏中总共有三方势力登场，但玩家只能选择 NSA 和维龙这两个种族，除两个训练关外本作共有 24 关战役。



篇头图

游戏主菜单

★操作键位列表：

键位	说明
上键	画面向上平移
下键	画面向下平移
左键	画面向左平移
右键	画面向右平移
PgUp	抬高观察点
PgDp	降低观察点
滚轮	按下后可自由旋转视角
左 Ctrl	在移动和旋转之间切换
左 Ctrl+C	切换到传统 RTS 视角模式
W	快速返回空投点
左 Ctrl+0~9	编队
0~9	选择相应编队
左 Ctrl	剔除编队中的指定单位
Tab	切换选择
F	切换阵形
左 Alt 键	显示单位生命值槽
Numpad+	小地图放大
Numpad-	小地图缩小
N	显示任务目标
Backspace	显示分数
左 Ctrl+回车	聊天
回车	队友聊天
Pause	暂停游戏
SysRq	抓图
Z	选择空投点
I	升级空投船
K	支援火力
D	调动空投船
V	切换空投船是否自动返回基地
H	命令空投船返航
A	攻击
左 Ctrl	强制攻击
M	移动
C	倒车
S	停止当前动作
R	修复
E	维龙族单位合体
L	上车或进入建筑物
U	下车或退出建筑物
X	切换第二模式
左 Shift	累加命令
B	切换单位攻击 AI 模式

★单位第二形态列表

NSA 单位	第二形态变化
Light Assault Infantry	武器变为导弹，无法移动
Raptor Sniper	开启狙击攻击，无法移动
Siege Soldier	对敌疯狂扫射
Light APC	可发射烟雾弹
Recon Terradyne	隐身潜行模式
Rocket Terradyne	开启力场防护网，无法移动
Combat Engineer	自动恢复身边受伤单位，无法移动
Ravager Terradyne	打开两侧装甲板提升正面防御力，无法移动
Liberator Terradyne	仅以车载机枪攻击
Assault APC	发射燃烧弹
Mobile Artillery	提高射速和射程，无法移动
Light Helidyne	提升移动速度
Transport Helidyne	开启小力场网

VIRON 单位	第二形态变化	合体分解
Assault Clanguard	HP 快速自动恢复，无法移动	生成 Infector Clanguard
Missile Clanguard	可发射精神混乱导弹	生成 Mortar Clanguard
Infector Clanguard	向周围喷射毒气	还原为 Assault Clanguard
Mortar Clanguard	发射生化烟雾弹	还原为 Missile Clanguard
Gun Centruroid	强化正面防护，无法移动	生成 Missile Centruroid
Engineer Centruroid	开启自动加血功能，无法移动	生成 Mortar Centruroid
Missile Centruroid	开启力场防护网，无法移动	还原为 Gun Centruroid
Mortar Centruroid	发射精神混乱榴弹	还原为 Engineer Centruroid
Corruptor Centruroid	向周围散发毒气，无法移动	生成 Thumper Centruroid
Penetrator Centruroid	大幅度提高射程，无法移动	生成 Hellfire Centruroid
Thumper Centruroid	降低附近友军所受伤害	还原为 Corruptor Centruroid
Hellfire Centruroid	提高后上方防御力及速度	还原为 Penetrator Centruroid
Fighter Helidyne	牺牲速度换取 HP 自动恢复	生成 Screamer Helidyne
Surveillance Helidyne	全面提高防御，无法移动	生成 Contaminator Helidyne
Screamer Helidyne	散发扰乱射线加大敌人所受伤害	还原为 Fighter Helidyne
Contaminator Helidyne	牺牲速度换取防御	还原为 Surveillance Helidyne

★任务攻略　一、北方星际联盟（NSA）

第一章：Rat Catcher

任务：占领所有的空投点。



此关主要供玩家们熟悉实战，一开始我方出现在地图正下方桥南，过桥后沿路前进占领左面最近的一个胜利点。己方部队在空投点停留一段时间后，胜利点会从红色变为绿色，这就表示占领成功了。沿途会遭到躲藏在建筑物里的敌人阻击，地图右侧会有己方援兵赶来，占领第一个胜利点后敌人会开始发动有限的反攻，击退敌人后聚集力量向左上方的胜利点进发，最终夺取北方所有胜利点。

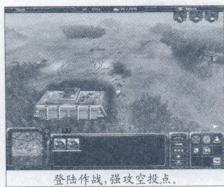

坠落的飞机


联盟的突击战士们整装待发

第二章:Calling the Shots
任务:抢占滩头两个空投点,最后占领敌基地空投点

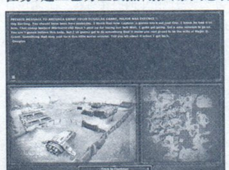


本关一开始我方已完成登陆,左面的蓝色是友军,我方的登陆点在右下角。不顾一切的向上突击,尽快占领右面的两个胜利点和一个空投点,以获得更多的AP点。留下部分兵力防守空投点,其余单位继续向上前进并在桥头驻防,阻止敌援兵进入前线。这时左面还有一座桥可以让敌人通过,所以要尽快组织部队进行占领。占领两侧桥头,只要阻断敌人援兵就可以了。接下来再继续空投兵力,帮助左面友军攻占左方的一个空投点和其它的胜利点。最后聚集优势兵力冲过大桥,占领正上方基地内的空投点结束战斗。本关比较容易,主要是尽快占领两个桥头,不然很可能会演变成拉锯战。

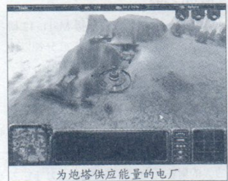

登陆作战,强攻空投点。


终于占领敌人的基地

第三章:Smells Like Victory
任务:建立己方空投点,消灭帝国总督芙拉娜



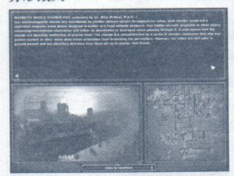
据可靠情报,帝国总督芙拉娜视察前线战况,途中她乘坐的星际飞船出现故障而迫降在一个前线基地。看来这是干掉她的绝佳机会。先占领最近的空投点,然后是右上方半岛的雷达站。占领胜利点后派兵驻防雷达站。守住空投点左上的路口等待AP点增长后空投更多的兵员,投送足够兵力后继续向左上的大桥挺进,这时一定要注意桥头两端的火焰喷射塔,不要组织集团冲锋,不然去多少都是肉包子打狗。最好的办法是投送一部侦察车(Recon Terradyne),在火焰炮塔射程之外将其摧毁,成功后强攻附近的空投点。位于地图中间的这个空投点是一个交通枢纽,它的上方和下方都有一座桥,下面的桥通往电站(在胜利点旁边),摧毁后敌人基地的大炮将失去作用。同时占领下方的空投点以免受到两面夹击。扫平南方


为炮塔供应能量的电厂


工程车

后就可以对左上的敌人基地发动攻击了,基地附近大桥桥头的大炮已经失去作用,直接过桥占领基地外的空投点。如果兵力足够就继续攻占基地,如果兵力薄弱应在此等待援兵,然后再攻占敌基地。占领基地后才发现芙拉娜逃掉了,帝国肯定会用大规模血腥的报复来回应他们的失败!

第四章:Falling Down
任务:夺回并修复69号力场控制塔,与格兰特少校会师,阻挡南岸入侵的异形敌人

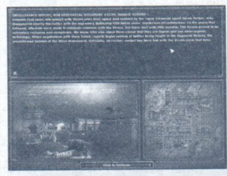


开始的兵力全用来防守最初的空投点,敌人会不断派兵进攻这里。争取时间空投兵力,用增援兵力拿下最上方的三个胜利点。这三个胜利点每个周围都有三炮塔,只要用补给车修复后派兵进驻就可以轻松守住这三个胜利点。继续投送兵员,最好多投送解放者坦克,它是对付敌机器人和步兵的利器。用优势兵力占领中间的敌空投点,迫使敌人无法继续空投援兵,下面的仗就好打了。抽空夺取西南角的控制塔基地,并派修理车修复,还要有足够部队守卫。失去力场控制塔的芙拉娜,为了挽回败局用大量毒气弹袭击居民区。迅速出兵通过地图左面大桥攻入南岸,占领敌人在桥头的空投点。帝国军的毒气兵非常不好对付,射程远威力大,专克集团冲锋。对付他们最好用侦察车来慢慢打游击,或用狙击手快速解决。

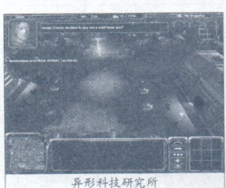

攻击居民区的突击卫队


残破不堪的居民区

第五章:All that is Dear
任务:赶到联盟异形科技研究所,并护送艾丽丝博士安全抵达地图右上方接应点。



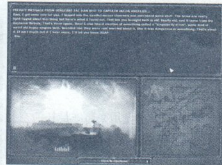
因为本关没有援兵,所以每一个士兵都非常珍贵。开始出现在地图右下角,立刻向地图中下部的联盟科技研究所突进,路上不要与敌人纠缠。进入研究所后才知道这里有帝国感兴趣的机密资料,现在必须尽快撤离。聚集研究所内部队暂作防守,同时派出侦察车和狙击手消灭周围零星敌人。把解放者坦克和侦察车编成一队消灭胜利点附近的敌人。这时候不能有任何犹豫和迟疑,因为会有大批敌人从出发点方向涌来。把突击力量分为两队轮流突击,前面一队HP消耗得差不多了就用工程车原地恢复,另一突击队继续攻击前进,这样前进的速度快而且兵力损失很小。一定要注意保护好VIP运输车,出研究所大门后向最近的胜利点前进就不会走错路,最后拿下右上角的胜利点,把VIP运输车开到接应点完成任务。


异形科技研究所


毒气卫队

第六章：Silent Wolf

任务：潜入特伦帝国基地，摧毁电场诱来工程车进入数据中心，里奥不得阵亡



由于这一关属于特种潜入任务，所以还是没有空投支援。里奥和两名狙击手开始就出现在左上角。首先要摧毁的目标是位于地图中部的发电场，三人相互掩护顺着路向下走，路上会遇到巡逻队，小心干掉他们。遇到第一个碉堡后直接向目标前进，虽然不能靠近目标，但可以隔河利用狙击手的射程优势摧毁目标发电厂。通过地图中部的大桥向右上前进，在那里可以缴获一辆敌方工程车，上车后驾驶它向下走，混入敌基地。进入基地后向正下方的敌数据中心进发，在那里可以下载联盟需要的资料。但帝国总督芙拉娜的到来让里奥不得不尽快撤退，离开中心后要先摧毁防空系统，然后向旁边的接应点靠近，最终乘飞机离开。



里奥



雅克博正在给里奥下达命令

第七章：Raw Deal

任务：与军火商会合，建立空投点，保护自行火炮，占领所有空投点



指挥部队全力赶到地图中央的空投点，和军火商会合并共同坚守空投点。敌人的进攻异常猛烈，多买重型武器加强防御力量。击退敌人后，商人就会交出八辆自行火炮，把它们转移到后方高地，利用其远程火力支援空投点的防御。记住要用解放者坦克把山口守住，不然自行火炮会被敌人迅速摧毁。购买火箭车打开第二形态力场防护罩，再让工程车自动加血，这样可把伤亡减小到最低程度。继续大量投送解放者坦克，除必要的补充防御外全都组成攻击部队，对敌人的攻击点进行突袭占领，否则敌人的进攻永远不会结束。每占领一个敌人的空投点压力就会小很多，直到最终占领全部空投点。



与军火商的交易地点



从军火商那里买到的自行火炮



第八章：Snow Drift

任务：截击帝国救援队，夺取运输车，保护维龙族人，把酋长送到空投点。

一支运送重要货物的帝国运输车队在交战前线抛锚，联盟必须在帝国部队之前夺取运输车队。把解放者坦克和自行火炮混编，猛禽狙击手在前方充当了望哨。发现敌人后自行火炮取提前量进行射击，



双方争夺的运输车



解放者坦克

第一轮射击后自行火炮撤退，坦克断后。边撤边打不要给敌人的重炮瞄准固定目标的机会，几个回合的较量后帝国救援部队全灭。此时前往地图中部与蓝色友军会合，利用这个空投点大量补充兵员，帮助友军防守空投点。来攻击这个空投点的敌人全都是从右面的敌空投点来的，当务之急就是要占领那个空投点断绝敌人的援兵。组织一个解放者坦克突击队，另外再带两部火箭车和两部工程车，当坦克突入敌空投点后打开火箭车的力场防护和工程车的自动维修功能，连续组织两次这样的进攻就能占领敌空投点。阻断敌人援兵后让主力部队开向右下方扫荡残余敌人，目标车队附近的大量敌人已经没有什么威胁了，仅仅用消耗战就能解决它们。原来帝国车队运送的是维龙 Hroag 部落奴隶，看来维龙族并没有全部投入帝国摩下，至少 Hroag 部落是反对帝国的，用运输机将运输车厢送回空投点任务就完成了。

第九章：Errand Boy

任务：护送酋长乘坐的 VIP 装甲车回到自己的基地。



Hroag 部落酋长告诉联盟军指挥部，是帝国破坏了他们星球的生存环境。他们将帮助联盟与帝国抗衡，但必须先把他送回自己的部落基地。开始出现在右下方，全力向左上挺进，占领最近的一个空投点。把地图中心胜利点右面的大桥纳入自行火炮攻击范围，用连续不断的炮火封锁大桥，注意用坦克和火箭车力场保护好自行火炮。这时就可以开始投送兵力了。用一队坦克组成突击力量，后跟一辆工程车和火箭车。坦克突击队到达攻占目标后迅速打开火箭车力场防止敌人用重炮攻击，然后用工程车修复。用这个方法攻占地图中间的胜利点之后，再用自行火炮火力覆盖它上方的大桥，防止敌人反攻。积蓄力量后用同样的方法滚动前进到上方的空投点，占领这个空投点就等于打开了通往右上方基地的大门。带领坦克向右攻击，占领右面的胜利点后轻松将酋长乘坐的 VIP 运输车开进部落基地。



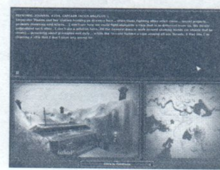
Hroag 部落的基地



胜利后连星空都变得不一样了

第十章：Stealing Beauty

任务：增援 MSD-12 研究基地，坚守基地 20 分钟。



雅克博的部队奉命增援 MSD-12 研究基地，到达后还需要坚守 20 分钟以便女博士艾丽丝将重要资料传回总部，这一关战斗强度相当大。战斗开始部队在左上角登场，迅速驶入地图中上方的研究基地。到达研究基地后尽快在两个角的哨塔旁边建立火箭车力场防护，利用护墙增加敌人的射击死角，又可以集中火力守住大

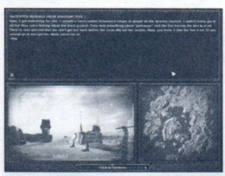
门。另外要注意防空，空投大量的轻突击步兵进入力场后转化成第二形态来防空，补给车随时注意修复各作战单位。地图左下方会有四辆联盟的重型坦克出现，尽快调集它们进基地协防。敌人的进攻会越来越强，需要不断投送作战单位补充两个支撑点。资料传送完毕后终于大功告成，遗憾的是艾丽丝博士在撤退时被维龙部队俘获。


MSD-12 研究基地


在基地护墙边建立防御支撑点

第十一章：She Sells Sanctuary

任务：救出被囚禁的艾丽丝，破坏并控制监狱附近的防空，护送她安全抵达空投点。



由于瓦哈斯特将军不同意拯救艾丽丝，所以雅克博只能自己干了。雅克博带领自己手下的士兵从右下方开始进攻了。用轻突击步兵组成两个突击队一路强攻占领监狱。战斗时要灵活运用轻突击步兵的第二形态的导弹攻击，攻击时按下X键发射导弹后马上再按一下X键转回突击步枪攻击前进，两种形态交替进行威力是很惊人的。控制监狱后就可以轻松捣毁周围的防空塔了。占领监狱后右上角劳克洛伊丝修建的空投点即可投入使用，派剩余部队占领并坚守左边的大桥。由于己方此时只有轻突击步兵，所以防守大桥时要经常主动出击摧毁敌人的远程重炮。在右上角空投点组建新部队，用复仇者坦克作先锋，后面紧跟多部火箭车，即可以防空又可以即时建立力场防护，工程车有一辆就够了。部队占领左上角的敌空投点后留少量部队防守，大军直指雅克博部队防守的大桥，与艾丽丝乘坐的轻型装甲车汇合后直接返回右上角的空投点撤离前线。

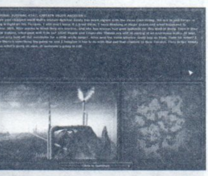

囚禁艾丽丝的 Mentax-5 号监狱


用突击装甲车送艾丽丝去空投点

第十二章：Push

任务：守住维龙盟友的空投点，占领所有空投点和胜利点。

本关的地图很大，共有四个空投点，分布在地图的四角。由于 Hroag 部落的空投点不能失守，因此要在这里组建防御体系。最好的防守点就是上方大桥，用几部复仇者坦克和火箭车力场在桥头建立截击阵地且攻且守。联盟空投点的防御重点同样是附近大桥，敌人会经常投掷毒气弹，尽量分散空投点的兵力，之后继续沿用老战术组建突击集群攻打各空投点和胜利点。战斗结束后，艾丽丝告诉雅克博，联盟在以前夺回的飞行舱里找到了古代星际飞船的启动钥匙，联盟准备在晨星沦陷前找到这艘巨型飞船并全体移民，而这个任务当然非我们的英雄莫属。




繁华的联盟首都


古代星际飞船

★任务攻略　二、异形（维龙）

第一章：Inverted Momentum

任务：确保工程车不被摧毁，调查飞船附近的柱子，在指定位置安装传感器。



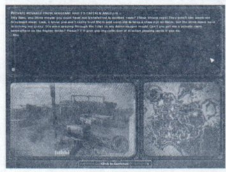
雅克博乘坐 Hroag 部落飞船前去寻找古代星际飞船，不料在经过 Krig-7B 行星时受到帝国反卫星大炮的袭击，飞船受伤后紧急迫降，雅克博由此成为维龙族部队的指挥官。派士兵先探索右面的信号点可以找到古文明留下来的柱子，接着必须在左右两个胜利点放置传感器，然后进攻中央的帝国基地，战斗难度不高。


Krig-7B 行星上特殊的自然环境


维龙族生存必需的 Zethane 气体

第二章：Asphyxiation

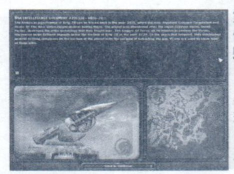
任务：找到并运回 10 个 Zethane 气储存罐



飞船又发生了爆炸，装有 Zethane 气的储存罐渗漏。必须尽快补充不然船上的维龙族人都会死亡。幸好 Krig-7B 行星上有很多 Zethane 气开采点。本关沼泽地形错综复杂，在岔路口特别容易遭遇敌人，其实只要记住河道等于路就好办。运送兵力到地图中间的河道驻防，那里是大部分河道的枢纽，同时不断投送兵力赶往那里加强防御。然后运兵车前往各个胜利点运载 Zethane 气储存罐，将 10 个气储存罐运送到左下方空投点就何以获得胜利，注意要抓紧时间，否则敌人会主动破坏各点的储存罐。


Krig-7B 行星上的自然环境果然很特别


维龙族生存必须的 Zethane 气体



第三章：Aiming for the Teeth

任务：保护空投点，摧毁指挥中心，摧毁发电厂，摧毁 TX-3 反卫星大炮

还有一件事必须完成，那就是摧毁反卫星大炮，否则不可能安全离开这个星球。开始兵力出现在右上角，集中兵力抢占最近的空投点破坏附近的指挥中心。占领后地图上就会出现三个闪光点，边上两


为反卫星大炮提供能量的发电厂


正在合体中的维龙族士兵

个是两座为反卫星大炮提供能量的发电厂，组织突击兵和导弹兵组成的复合兵种突击队攻占并摧毁它们。位于中央的帝国指挥中心也以复合兵种突击队摧毁。突击兵和导弹兵的攻击组是维龙族步兵的最佳组合，这种搭配可以对付大多数的敌人，包括各类坦克和飞机。最后集中力量向右下角的TX-3巨炮攻击前进，摧毁这门巨炮。

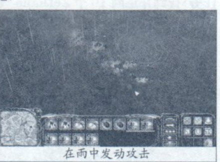
第四章：It Came from the Swamps

任务：里奥不得阵亡，占领监狱，解救维龙族部落，救出酋长。



维龙人需要稳定的Zethane气体供应，因此要夺取帝国钻井基地里的先进钻机。基地里有大量的维龙族奴隶，如果解放他们并救出其部落首领，将会得到更多维龙人的支持。开始出现在地图正下方，先组建突击队沿右面大路向奴隶监狱攻击前进。敌人会不断组织部队反扑，能够修复各单位的工程车显得相当重要。攻占奴隶监狱后发现部落酋长已被转移到地图左上角的基地，里奥缴获了一辆帝国军装甲车混入敌基地，玩家必须用它来搭救并运送酋长。先派部队干掉基地周围的炮塔，然后再派装甲车救出酋长；但也可以占领除敌基地以外的所有空投点后再去救酋长。救出酋长后还要轰掉基地里逃出来的敌指挥官契扎雷斯的座车，最后把Khaunir酋长送往地图中间的钻井基地。


帝国奴隶监狱


在雨中发动攻击

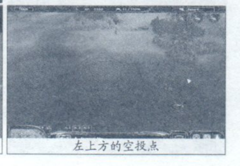
第五章：Long Distance Call

任务：里奥不得阵亡，潜入信息终端站，进入天线中心，占领一个空投点，恢复外太空扫描仪的四座电力塔。



这一关可以完全不按照剧情指示进行战斗，这样会更轻松一些。开始左下角出现时有里奥、八名突击卫队和一架巡逻机，利用里奥的狙击优势直接从左向上攻占空投点，然后空投战车和工程车组成两个突击队，分别沿大陆边缘向另外两个敌空投点前进并占领它们，然后派兵四处剿灭剩余敌人。清除完所有敌人后再派里奥随着地图闪光点的指示去完成任务，先去终端站，然后再去天线中心，进入天线塔后发现电源被切断，派兵占领四个方向的电力站，让工程车进入绿色箭头标识处即可轻松过关。


巨大的外太空扫描仪


左上方的空投点

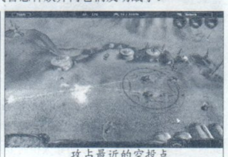
第六章：Cities in Dust

任务：夺取一个空投点，调查坠毁的飞船，夺回启动钥匙



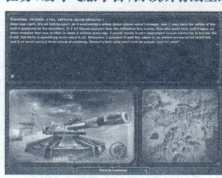
开始先攻占最近的空投点，然后派步兵进驻山上雷达即可看到更远处敌人动向。这时传来消息，运送启动钥匙的己方飞船被帝国部队击落，必须尽快到达出事地点取回钥匙。玩家也可以不去左上角飞船坠落点，先直接集中兵力进攻右上角的敌空投点，最后再派兵前往出事点。反正早去晚去芙拉娜都会抢先夺走钥匙，正在郁闷的雅克博收到匿名来电，对方告诉他如果想知道芙拉娜的下落就必须先消灭右上角的敌人。这个发出神秘电文的家伙居然是契扎雷斯，他告诉雅克博帝国准备用启动钥匙招来传说中的古代智慧种族并向它们发动战争。


不一样的天空


攻占最近的空投点

第七章：Carved in Sand

任务：破坏飞船平台，占领所有敌基地，保护至少三根时空柱不被摧毁



开始组织进攻队伍向右上前进，用远程武器消灭沿途敌人。里奥根据地图指示潜入敌人基地摧毁飞船平台，然后派部队强攻高地上的空投点，拿下后迅速补充队伍，同时要尽快派兵保护离自己最近的三根时空之柱。兵力足够后开始进攻左面的敌空投点，一旦拿下就开始时空柱的保卫战，夺得启动钥匙的里奥出现后尽快将其接回出发地空投点即可。


炸毁这个飞船平台


时空之柱



第八章：Dead But Dreaming

任务：保护五根柱子中的任意一根不被摧毁，消灭巨型飞船附近的敌人并攻占所有空投点。

本关时间很重要，那艘传说中的古代巨型飞船就在地图左上角。飞船右下方分布着五根石柱，一定要保住其中一根不被敌人摧毁，不然就会OVER。建议


里奥与雅克博


驾驶巨大飞船离去

集中兵力保护地图中间的柱子，至于其它石柱只能不管了，部队里要有导弹车开启防护罩，守住中间石柱的同时还可以囤积进攻力量。这时帝国军开始对飞船发起了攻击，要尽快夺取飞船旁边的空投点。复合兵种突击队从紧靠地图左边边缘的高地上攻击前进，利用射程优势逐一摧毁左上角空投点附近的炮塔并占领空投点。尽快把周围的敌远程火炮找出来加以摧毁，接下来再慢慢收拾右上角的敌空投点，消灭光地图上所有残余敌人后即可登上飞船过关。

第九章:Head on the Door

任务:赶到指定基地，保证至少一辆钻探车不被摧毁，钻探车在空投点等待两分钟。



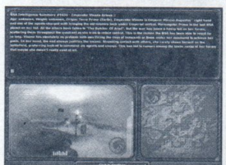
老套的情节，瓦哈斯特将军是个叛徒，雅克博回来之后被引入伏击圈。部队出现在地图中部，跟着三辆钻探车来到中间基地。这之前最好派四辆地狱火前往右上方的峡谷口并占领那里的胜利点，派一辆地狱火继续往右上角前进占领空投点。步兵进驻基地附近的建筑物准备战斗，友军部队会从东南面出现，但他们很快就变成敌人。遭到攻击后指挥三辆钻探车向右上角山谷撤退，一切兵力都要以保护它们为首要任务。从山谷里的空投点购买大量突击兵和导弹兵进行增援，敌人会象潮水一样涌入谷口，坚守两分钟后联盟总部会派运输机来接应钻探车。


巨大的钻探车


钻探车进入空投点

第十章:Reptile House

任务:摧毁天线发射塔，窃听瓦哈斯特与敌人的谈话，保证里奥安全撤离。



这又是一次典型的特工任务，联盟获悉叛徒瓦哈斯特要现身与敌见面，老特工里奥奉命前去调查。用好里奥的狙击功能是完成本任务的关键，他还有两个突击兵和两个导弹兵掩护。首先摧毁毁地图上标出的敌天线发射塔，然后和四名维龙族战士互相掩护消灭沿路的敌人，注意不能让敌人逃走报警，抵达河边的帝国基地后窃取装甲车赶到会谈地点窃听瓦哈斯特与敌人的对话。完成任务后里奥出现在河对岸，四周有大量敌人攻来，让小伙子们向撤退点一路狂奔即可过关。


天线发射塔


瓦哈斯特与帝国军官秘密会谈

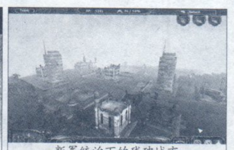
第十一章:Unlocking the Sky

任务:剿灭叛军占领的所有空投点，夺取三座力场控制塔，击毙企图逃跑的瓦哈斯特将军



这一关雅克博指挥维龙族士兵围剿瓦哈斯特叛军，联盟叛军步兵的强大火力不容忽视，因此要改变以往突击兵与导弹兵配合的方法，用专克步兵的坦克与导弹兵配合。先用导弹兵在下方空投点构筑防御，挡住敌人空地结合的进攻。用坦克和导弹兵组成突击部队攻占右上方的敌空投点，当然要夺取它一次进攻远远不够。用同样方式攻占左上方最后的敌空投点，切断敌人的兵力来源后四处搜剿残敌，最后再攻占所有的力场控制塔。基地失守后瓦哈斯特将军会乘装甲车向右下方逃窜，派兵半路拦截击毙这个可耻的叛徒。


力场控制塔

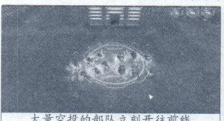

叛军统治下的残破城市

第十二章:Nothing Left to Burn

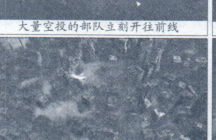
任务:30分钟内完成所有目标，保护四艘航天飞机，摧毁威胁飞船的行星大炮，护送艾丽丝乘坐的VIP装甲车前往最后的空投船。



联盟开始将晨星上的居民转移到巨型飞船上实施战略撤退，雅克博负责保护运送科学家的四艘航天飞机，航天飞机发射塔集中在右边的基地里，30分钟后会发射升空。用导弹车防护罩、坦克和导弹兵在基地上方建立支撑点阻击敌人，多余的坦克和导弹兵伺机向敌人重炮发动反冲锋，争取将敌人拖在上方大桥附近，同时更方便于阻挡敌人的自爆卡车。在敌人冲锋的同时，空投点附近还会出现敌行星大炮，组织敢死队摧毁它，不然天空中的巨型飞船会被击落。另外左下角也会出现敌人新建的空投点，大量的敌人会从这里前后夹击我方。祸不单行，最后一艘航天飞机被击毁，带着启动钥匙的艾丽丝必须尽快登上飞船。在右侧的半岛上还有最后一艘可供撤离的空投船，于是最后的逃亡开始了，组织残余力量护送VIP装甲车突围。先锋部队仍然由坦克和导弹兵组成，VIP装甲车和第二突击队紧跟其后，过桥后第一突击队原地死守断后，第二突击队开路向最终目的地前进。为了让艾丽丝和更多同胞安全撤离，雅克博毅然选择了留下阻击帝国军队，艾丽丝带着启动钥匙登上空投船，启动了时空引擎的巨大飞船跃入浩瀚宇宙深处，在那里又有什么等待着联盟的战士呢?


大量空投的部队立刻开往前线


最后一艘可以撤离的飞船


联盟被迫放弃的城市

巨型飞船通过跳跃门前往宇宙深处

蜘蛛侠 II 飞跃版流程攻略

文/游乐儿

如果将美国的漫画英雄人物大评比。蜘蛛侠一定是最凄凉最倒霉的一位。看他的艰苦生活：住在阴暗的贫民窟，拖欠房租，上课迟到，功课不好，连一份送披萨饼的工作都没有保住。至于唯一让他觉得幸运的爱情，也因为蜘蛛侠这份特殊的职业迫使他望而却步。就这样一个最普通不过的大男孩竟然成为消灭罪恶的大英雄，真有点造物弄人的味道。正是这样一位接近平常人，整天在纽约的房顶上悠来荡去，穿着红色外衣的大英雄吸引了美国观众的目光。在第二集影片上映第二周后，这个又能结网、又会飞行的蜘蛛在周末三天为东家索尼带来了4600万美元的进帐，上映迄今的累计票房已经高达2亿5730万美元。同时忠实于原作的游戏在多平台上也相继推出，并广受好评，下面就让我们来看看这位蜘蛛侠的英雄事迹。

攻略说明

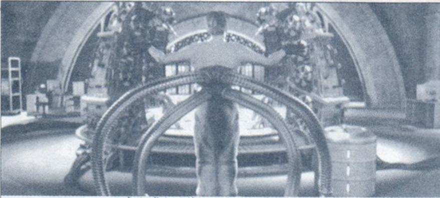
游戏提供了酣畅淋漓的动作表现部分，但是同时剧情的枯燥无法掩饰。游戏提供了评分奖励系统，就是在每一个关卡结束后都会给蜘蛛侠一个评价，评价主要来自于英雄指数，而这些英雄指数的积累是消灭坏蛋的数量，每关基本要找到并且消灭所有的坏蛋，才能得到"Fantastic"的评价，得到这个评价后就会有一些小的奖励任务。如在第一关，可以在9分钟内在整个城市找到50枚蜘蛛硬币。或者爬上高楼的墙壁拿到所有硬币。完成这些奖励任务可以得到生命值的增加，肾上腺素积累加快等奖励。对游戏剧情没有任何影响。

基本键位

键位	功能
W、S、A、D	前进、后退、向左移动、向右移动
SPACE	看对面的情况，并可以发射蜘蛛丝
鼠标左键	攻击，发射蜘蛛丝，拽东西
鼠标右键	跳
TAB	显示状态
ESC	暂停
HOME END DEL PAGEDOWN	上下左右移动视角
ENTER	发射蜘蛛丝，攻击

这里要注意：游戏操作方面有一点很有趣，就是肾上腺素的积累，在生命条下会有黄色的槽，每消灭敌人后这里就会增加，当到一定程度的时候就可以打出超强攻击，基本小兵都是一击必杀的。当然利用肾上腺素打Boss也是可以的，可惜累积的肾上腺素不能带到下一关。




章鱼博士的第一次实验安装机器手臂


学习如何跟随荡网前进

Chapter 1:Tutorial

任务目标:
学会在半空中飘荡
进入红色的区域
跳过落下的水塔
学习如何战斗

章鱼博士是一位十分有野心的发明家，他一直在研究新的能源和可受人大脑直接控制的机器手臂。如今在众人的面前要演示他的发明。首先将机器手臂安装到自己的身上，开始还一切正常。当他将一小粒能源扩张时出现了不稳定的因素，大量的金属都飞入其中，而能源随时都有可能爆炸。观众们跑了，连博士自己的妻子也死于实验中。而机器手臂被人大脑控制的部分遭破坏，紧紧附着在博士的身后，随时保护博士。

各位即将成为蜘蛛侠的玩家们，大家好。要想成为英雄首先要有过硬的本领。虽然我们的主角在游戏中不会那么倒霉，但是仍然要有好的身手，才能保证我们顺利过关。蜘蛛侠不像其它的漫画英雄那样拥有花哨的技能，他没有蝙蝠侠的跑车，不会像超人那样在天空上飞来飞去，唯一会的就是射出蜘蛛丝和在高楼大厦上自由的爬行。首先教大家如何自由行动。蜘蛛侠能够在任何平面上行动自如。如墙壁的侧面，屋顶倒挂，甚至悬挂在户外的广告牌都可以站立。同时警告有晕眩和恐高症的朋友慎重选择游戏。

本关是一个很简单的训练关。先看到半空中的蜘蛛网，这些就是目标，用鼠标的左键点击就可以射过去一跟蜘蛛丝，将身体带过去后，利用力学的规律就可以在空中飘荡。赶紧爽一下吧。第一个任务就是环绕城区一圈。当任务提示变化后，就要依照顺序进入三个小的红色区域，这里训练蜘蛛侠的攀爬能力。爬上高楼可以看到第一个，然后转身就可以看到第二个，而第三个则需要跳到高台上，再利用二阶跳。所谓二阶跳就是在跳起的最高点上再按跳键，这样可以腾空翻身达到更高的高度。

来到对面更高的白色楼上，突然，一个大水塔从楼顶坠落，赶紧按跳键，否则我们的英雄会变成小蜘蛛肉饼。这在以后躲避危险中很实用。虚惊一场后门内出现了好多坏蛋，上前消灭他们吧。本游戏战斗部分都不难，敌人也就分三种：小兵、强壮的长发男人、还有Boss，一般的小兵都十分好对付。


消灭监狱墙头的坏蛋

Chapter 2:Prison Escape

任务目标:
追踪越狱汽车
阻止越狱
与Rhino战斗
扑灭大火

纽约街头的犯罪问题一直没有得到改善，到处都能听到警察追逐罪犯的警笛声。这不，街角又闪过两辆警车将一辆罪犯车逼入角落，突然从车中出来两名拿枪的匪徒，为了保护大众的安全，蜘蛛侠出马了。轻松消灭后，车却突然又发动了，追上去后发现他在隧道中引起了事故。这时要爬上高楼，经过楼顶的时候惊动了一群鸽子。

一直追到监狱的大门前，发现这群罪犯原来是里应外合，而且分工明确，竟然已经破坏了警卫塔。蜘蛛侠跳上监狱的围墙，小心翼翼的翻过电网，一鼓作气消灭围墙上两名拿枪的罪犯。此时监狱内已乱作一团，罪犯与警察都正面打了起来，赶忙跳下去援助。打着打着，却听到监狱里传来阵阵的轰鸣，突然从监狱内冲出一个怪人。

这人力大无比而且头脑简单，只会横冲直撞。在他要冲围墙的时候会有提示，先向左走一点，然后腾空跳跃就可以躲避。这个傻子就只有撞到对面的墙上，上去解决他吧。战斗中要小心不要硬碰硬，要趁他踩地后晕眩的瞬间连续攻击，然后再远远跑开。三回合后他就会发疯一样的跑开，一直跑到警察的包围圈。

要说纽约的警察真窝囊，已经围住了敌人却还要等蜘蛛侠出马。跳进包围圈，这里要等Rhino冲撞过来的瞬间跳起，他会撞在电网上昏迷，趁机攻击。几个回合下来，Rhino就会冲出包围圈，但是却被撞倒电线杆引起的爆炸打倒。

终于战斗结束了，纽约的警察再次表现出懦弱的一面，不但敌人对付不了，着火了也要蜘蛛侠来灭。只要注意火场中的三个橘红色消防栓，用蜘蛛丝拉动他们就可以灭火了。


Rhino被自己撞倒的柱子炸晕


蜘蛛侠受肾上腺素的影响变的超强

Chapter 3:Bank Robbery

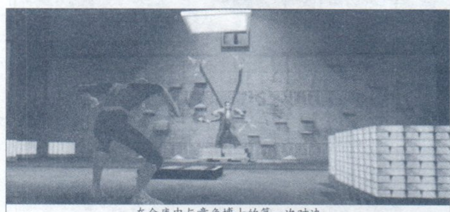
任务目标:
解救人质，消灭所有敌人

在电影中慈祥温和的姑妈终于出现了，他与彼得·帕克在银行内交谈，突然冲进来一群抢劫犯。帕克赶忙藏进厕所里，准备大干一场。

大厅的阁间内有很有多坏蛋。两边都消灭后与人质对话解救他们。然后只要顺着箭头的指示来到走廊的尽头，按动按钮打开二层的门。这里要注意有些门打不开，观察附近是否有打开的门，可以从房间内爬过去。来到二层，沿着箭头找到一个机关。再来到另外一头，就会看到一名长发男人，打倒他。

乘坐一层电梯来到地下室，守备室中消灭长发男人，就可以打开金库的门，金库内有三名敌人，胜利解救里面的保安后就可以进入稀有金属库。击倒稀有金属库门口控制室的坏人，然后打开门，章鱼博士正在里面研究着什么，但是一道密码门挡住了蜘蛛侠。

如此简单的密码门当然难不倒我们蜘蛛侠，只要仔细观察灯亮起的顺序，然后


在金库中与章鱼博士的第一次对决


与美洲狮的战斗胜利

依次按下，就可以打开机关与章鱼博士决斗了。他的攻击方式比较单一，会用触爪集中攻击，只要躲开后就可以绕到后面趁其不备。中途他却打开了后面的机关，这下可不好了，章鱼博士进入狂暴状态，一点靠近他的机会都没有，这时要用蜘蛛丝关掉后面的机关才能继续攻击。

胜利后，狡猾章鱼博士却从上面的通风道逃走，蜘蛛侠刚要庆祝胜利，却发现剩余的匪徒将姑妈带上车逃走。赶紧用两个二阶跳追上去，用蜘蛛丝拉住汽车，击倒下车的匪徒，救下姑妈。

Chapter 4:Puma Pounces
任务目标：
跟踪汽车
与美洲狮战斗
发现珍被劫持


在楼顶间追踪美洲狮并且与之战斗


追踪美洲狮来到建筑工地楼顶的铁笼中

我们美丽的女主角终于出现了，她穿着在电影中一样的绿色连衣裙，正和帕克走在路边，突然看到一辆汽车。蜘蛛侠认为其中有怪，紧跟着进入了一个停车库。我们的老朋友美洲狮出现了，同时还带了一大群的爪牙，消灭他们继续上楼，最终在楼顶看到美洲狮。

美洲狮果然名不虚传，他的动作迅猛，而且还会抓起身边的东西。当近身的时候他还会连续攻击，打它到半血的时候就会从窗户逃跑。追上去，战场转移到房顶间，美洲狮不但强壮而且狡猾，打打跑跑是为了吸引蜘蛛侠到广告牌下，看到危险提示的时候要先向左再跳开。追他到楼群间有水池的地方，刚刚定神迎面飞过来一辆汽车，好在蜘蛛侠身手敏捷。

美洲狮又逃到了建筑塔内，一边躲开他的攻击一边向上爬，当爬到楼顶的时候进入铁笼中就可以与美洲狮决战。决战十分简单，只要紧追着他，跟他死拼就能获得胜利。

胜利后美洲狮又要逃跑，但蜘蛛侠早有预料，几下就用蜘蛛丝将它抓了回来。这家伙竟然不服而且说珍有危险。赶忙打了电话过去，果然珍在接电话的时候被一个神秘的机器抓走了。



看到街角悬挂着的蜘蛛侠2的电影海报了吗？


房顶和地板都有电网的走廊

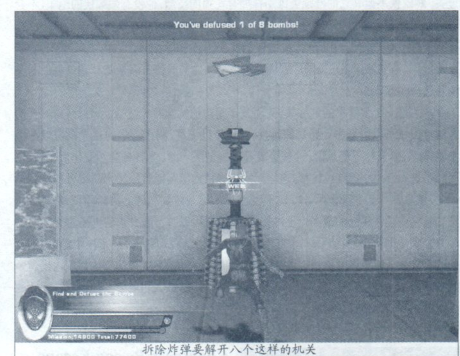
Chapter 5:
Spidey to the rescue
任务目标：
调查 OsCorp
解救科学家
寻找并拆除炸弹
再次遭遇 Rhino
逃离大楼

蜘蛛侠正在为珍被绑架的事情着急万分，却突然发现不远处的大楼冒起了黑烟，大量的警察聚集在门口。看来是出事了，如果这跟珍的绑架有关就好了。赶紧过去调查一下。来到大厦前就会看到三个坏蛋，解决他们就可以看到章鱼博士进入电梯。看来我们的路线是正确的，有章鱼博士的地方一定能找到珍。打倒几个小兵后就坐电梯上楼。

楼上都是大量的实验室，首先要解救五名科学家。每名科学家都在小房间内，且有守卫，好在都不是很难对付。当救完最后一名后他说楼内有炸弹需要拆除。

剩下的任务就是找炸弹，拆除炸弹共有八个机关，只有将着八个机关全部停止后才能完全关闭。而每个机关都要观察顺序后按下相应的按钮即可。要小心每当拆除完一颗后就会遇到点小麻烦。如有机关炮攻击，可以直接攻击机关炮。如房间内充满毒气，要打碎玻璃。或者是充满电网的房间，拆除后要用蜘蛛丝射到进入时候的平台上方唯一没有电网的一小块区域，然后爬出去。八个机关的分布都不是很难，只要跟随箭头就可以找到。要注意有的时候走廊内会有红外线和电网，红外线自己观察规律就可以走过去，电网可以从墙壁的侧面爬过去。

炸弹成功拆完后乘电梯下去，看到章鱼博士启动了什么，蜘蛛侠刚要追过去，Rhino 却出现了。只要引诱他撞坏房间内的六个闪光装置战斗就会胜利，中途不用打他。突然房间中央的东西会掉下来，看到提示赶紧按跳。来到旁边的房间内，Rhino 紧追了进来，不要理他，只要不被他撞到，目的是打破上面四个存放冷冻液的罐体。当全部打破后会有5秒的倒记时，要抓紧时间跑到对面安全的房间内，Rhino 被冻住。



拆除炸弹要解开八个这样的机关

Chapter 6:Enter Mysterio
任务目标：
破坏四个机关，找到出口并逃脱


在空中漂浮的小岛出口。旁边还能看到飞机

刚刚在大楼内恶战了 Rhino，现在要赶忙逃跑，正好旁边有一个电梯，上去后无论如何都觉得电梯有点怪。等出了电梯却发现整个城市都变成了支离破碎的小岛漂浮在半空中。而且每个小岛上都有数量不少的机器人，这些机器人可以远距离


跳到飞船操纵室中攻击小矮人

消灭。

想逃出小岛就要破坏掉四面的机关，利用蜘蛛丝飘荡移动，来到最高的楼上就可以看到机关，跳上前去破坏掉。出口就会在中央的小岛上出现，这里的地图相当大，需要费很多时间，而且掉下后就要重新来过。

终于从第一个漂浮之城出来后，没想到还有第二个。这回的机关数量有三个，但是上面有机关炮把守，窍门是将石头扔在两个机关炮中间，就可以安全的通过。成功都破坏后要再回到中央的小岛上进入外星球。

原来这里是绿色的小矮人搞的鬼，上前与他战斗。第一次战斗，要趁他召唤陨石的时候爬上对面的高楼，楼的一半位置有一个台阶，这里可以存下石头并让蜘蛛侠站住脚。举起石头扔过去两个回合后小矮人就会逃跑。追上去，用蜘蛛丝拽倒巨大的石像。当来到第二个大岛，战斗如此重复，关键是要爬上大楼门口上面的平台。两回合后他还会逃跑，来到大楼的另一边，在这里要爬到广告牌的侧面，然后等陨石落在广告牌的侧面上，再举起攻击。

这次胜利后他会一直逃跑，躲避陨石的同时只要跟着他就可以。绿色小矮人突然坐上了一架宇宙飞船，宇宙飞船会发射导弹，只有站在对面的大楼上先将导弹发射器破坏。然后跳到对面，利用宇宙飞船后面的悬浮石块跳到宇宙飞船的操纵室攻击小矮人。如此三个回合后就可以胜利。

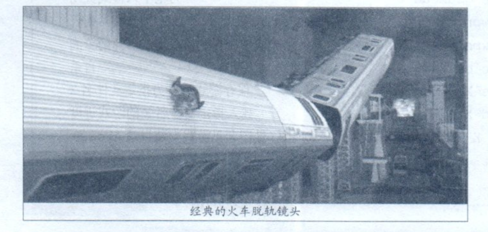
Chapter 7: Runaway Train

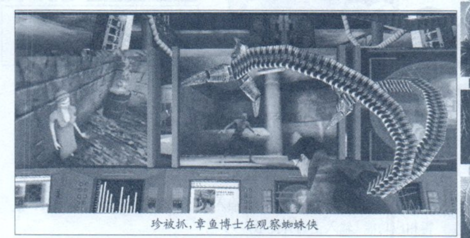
任务目标：
打倒大厅的敌人
追上火车上的章鱼博士
进入仓库


火车站大厅中数量众多的敌人

终于我们的蜘蛛侠回到了真实的世界，还是这里比较好，刚刚心情舒畅了一下却发现章鱼博士打倒了车站守卫进入了火车站。蜘蛛侠的身边突然围拢了众多的敌人，他们有的拿枪高高在上，还有强壮的长发男人。终于轮到大显身手的时候了。人越多越好打。多跳起利用腿攻击。胜利后进入火车大厅，看到章鱼博士要坐车逃走，终于要上演电影中打斗最激烈的火车大战了，可惜只有攻击章鱼博士扔过来的东西。章鱼博士会扔过来很多东西，小到桌子和汽油桶，大到汽车，只要用蜘蛛丝弹开就好。中途章鱼博士会拆掉车厢的连接部分，只要跳起并且用蜘蛛丝钩住前面的车厢就可以。

最终火车脱轨来到一个大的仓库前。广场上敌人数量多，但是分散。注意不要被探照灯照到，跳到最大仓库的顶端，进入有铁丝网护住的门，仓库内有很多敌人在等待蜘蛛侠。


经典的火车脱轨镜头


珍被抓，章鱼博士在观察蜘蛛侠

Chapter 8: Inside the tunnel

任务目标：
进入地下通道并安全通过
成功救出珍
与章鱼博士决战

消灭仓库内所有的敌人后，通往地下室的门就会打开。进入地下隧道，这里水下有电不能下去，只有利用隧道旁边的墙壁和一个一个站有敌人的小平台，这里注意在墙壁移动的时候隧道顶部会有机关炮攻击蜘蛛侠。一直来到尽头就可以看到机关，关掉水中的电后顺利通过隧道。

向上爬就可以来到章鱼博士的总部，在这里果然阴森可怕，首先要通过满是电网的房间，这里只有中间屏蔽的左上角有一个小漏洞，爬上柱子，多利用向后看的技能，再利用对面的柱子前进。爬过缺口就能看到一台机器，按下电钮让房间内的电网消失。然后爬进房间内左上角有管道的小缺口。

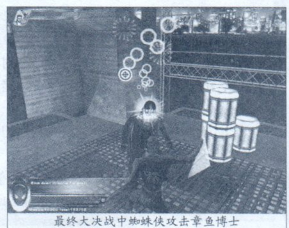
这里要打破墙壁才能前进，走到尽头突然看到一个人影向上逃跑，追上去，出房间却看到五名长发的强壮男人，糟糕！中了敌人的诡计。

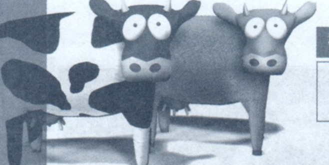
五名敌人果然强悍，当攻击其中一人的时候其他的会发出冲击波，这样只有拉开他们的距离逐一消灭。当消灭三个后，章鱼博士的机器出现了不稳定的情况。本来他的实验就不合格，非要硬来，最后又落个失败的地步，这不连他的爪牙都被巨大的晃动吓跑了。来到走廊的尽头，向上跳，跃过箱子打破墙壁就可以看到珍，解救珍后就要面临与章鱼博士的大决战。

决战只要掌握窍门后非常简单，章鱼博士扔铁桶会有空隙，这样只要找个柱子爬上去，然后等待空隙后，爬到柱子的顶端平台，攻击章鱼博士所站的四角平台上亮灯的部分。这样就会引起底下能量机器的不稳定，章鱼博士会暂时昏迷，再跳到平台上攻击他就可以了。如此往返，章鱼博士终于被打败。

固执的章鱼博士仍然不服输，启动了不稳定的机器，刹那间，整个大楼都被炸成了平地。好在我们的蜘蛛侠身手敏捷，早就带着珍从火海中逃脱，有情人终于又在一起。

纵观整个时间并不长的游戏，唯一的感觉就是十分的忠实于原作，出现了大量漫画中的敌人。而且十分配合当今正在热映的电影。在电影中的精彩镜头大量出现在游戏中，如章鱼博士的第一次机器爪实验，在火车上的战斗。场景布置和电影中竟然达到了一致。就连在电影中女主角珍的装束都在游戏中忠实的反映出来。但是遗憾的是，凡是这种由电影改编的游戏，玩家都是由电影或漫画引起兴趣，受众群比较小，再加上战斗过于简单。看着影片结束的时候，哈里发现秘密房间内他父亲留下的复仇道具，我们就知道蜘蛛侠的故事并没有终结，让我们一起期待《蜘蛛侠III》的到来。■


最终大决战中蜘蛛侠攻击章鱼博士



极限攻略 E-PASS 秘集市

海军陆战队狙击手Ⅱ:丛林杀手 Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare

进入游戏后按【9】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（输入正确有提示声）：

代码	功能
mpgod	刀枪不入模式开关
mpguns	获得所有武器且弹药全满

〖测试:NA WING 提供 A〗

代号:装甲 Codename: Panzers

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS	单位刀枪不入
SPOTTHEBRAINCELL	选中的单位获得1000经验值
MONEYSONG	获得1000威望值
MRHILTER	获得100次空中支援等能力
MOTORHEAD	一击必杀
BICYCLEREPAIRMAN	维修卡车拥有无尽装载能力
DIRTYHUNGRYIANPHRASEBOOK	当前任务立即获胜
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD	消灭己方单位

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

超越法律:第三波 Beyond the Law: The Third Wave

游戏中直接输入下列代码字串，即可获得相应功能：

代码	功能
INITCHEAT	开启秘技功能
COMPLETE	当前任务立即完成
FAIL	当前任务立即失败
NOGUARDS	移除所有卫兵
GUARDS	所有卫兵复位
ALLMIGHTY	开启刀枪不入模式
FPS	显示画面刷新帧数

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

后街足球 2004 Backyard Football 2004

输入 REELSTARZ 作为教练名字，即可获得 Randy Moss 和 Terrel Owens 等新角色。

在赛季模式中输入 THOR HERRINGTON 作为新创建的玩者名字，生日定为3月1日，即可获得完美技能。

〖测试:NA BIGFOOT 提供 B〗

后街棒球 2004 Backyard Basketball 2004

进入角色定制窗口，输入下列字符作为角色名称，即可开启相应角色，按两下 DONE 键激活：

代码	功能
BARRY DEJAY	获得球员 Barry Dejay
LEMON BOY	获得球员 Thor Herring
KOBE	获得球员 Kobe Bryant
SHAQ	获得球员 Shaquille O'Neal
VINCE	获得球员 Vince Carter
MJ	获得球员 Michael Jordan
ALLEN IVERSON	获得球员 Allen Iverson

〖测试:NA BIGFOOT 提供 C〗

〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过

〖测试:NA〗未经编辑部测试

魔域 Kreed

游戏中按【~】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
sv_cheats 1	开启秘技模式，此后可使用下列代码:
fly	飞行模式
g_fly #	飞行模式开关（#=1开，0关）
g_noclip 1	穿墙模式开启（如果飞行模式开启的话）
gotoroom room##	选择房间，##为房间号如room01
cl_showinfo #	画面显示帧数显示开关（#=1开，0关）
hitpoints #	增加数量#的生命点数
game_godmode #	刀枪不入模式开启并获得数量#的生命点数
game_godmode 0	刀枪不入模式关闭
addwpn ?	武器列表
addwpn %d	从武器列表中获得武器或使武器弹药全满
suicide	自杀
save X	保存游戏进度为指定文件名X
load X	载入指定文件名X的游戏进度
map X	载入指定名称X的游戏地图（地图名见游戏安装目录Areas）
exit	退出游戏

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

十字军之王 Crusader Kings

游戏中按【F12】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
gold	获得1000黄金
piety	获得1000虔诚值
prestige	获得1000威望值
nowar	电脑对手不会宣战
norevolts	诸侯不会反叛
nofog	地图全开
difrules	刀枪不入模式
fullcontrol	控制地图上所有部队（需开启刀枪不入模式）

〖测试:NA WING 提供 A〗

侠义道 做个少林武僧

文/凌小路义行





少林一向是个高手如林，弘扬正气的地方。既然游戏称为《侠义道》，那我辈自然以"侠义"为先，所以，我在游戏里义无返顾的选择了少林派拜入师门。

进入游戏，先熟悉一下场景，了解各地方都有哪些高僧。然后来到木人巷的门口，找到玄慈大师，他会传给你5个功力点，由你自己加在手太阳（提升外功攻击力）、手少阳（提升内功攻击力）、足太阴（提升防御力）、足少阴（提升身法闪躲能力）上，建议全加攻。进入木人巷，第一层的怪物分为朽木人、桐木人、青铜人三种。青铜人太硬，先不要去惹，还是拿朽木人练练手吧。《侠义道》有个很有意思的设定，在同一场景中，打了9个怪之后，第10个怪可以秒杀，在游戏里被称为杀阵系统，所以利用这个方法，可以在3、4级的时候去秒一下那些青铜人，大大的加快你升级速度。

不知不觉到5级了，找到藏经阁首座澄清大师(60.136)，他让你去找三位师兄晦明、晦聪、晦悟交谈，之后便可习得"无相般若心经"，此项心法可以提升外功。再到罗汉堂首座澄观(95.70)处，他会考教你一些少林知识，答案是3、4、1、1，之后学到少林第一种拳法——罗汉拳。

回到木人巷继续练功，这里时常有玩家打出来却不捡的钱和小还丹（+100生命），虽然数量少但积少成多，还是捡捡吧。有时会打出金鲨散（+50气力），以及一些初级装备，有附加属性的就穿上，多余的直接卖掉。用罗汉拳对付桐木人应该没有问题了，出杀阵的时候可以去秒青铜人。到了8级，不妨到路边摊找个3级护手换上，那个初级护手换下来可千万别丢，后面用得着。

到了10级，拿着开始的那个护手，来到木人巷门口，交给玄慈大师，他交给你1万3千多的金钱，并告诉你再升一级会给你相应的装备。这个时候先别急着升级，先做一做任务吧，系统提示你可以去京城了，那就去逛逛吧。

来到京城，跟盲剑客(302.324)对话，他会叫你去某地观光。找到指定的观景人后对话，然后回来跟盲剑客对话，回答问题，按照：京城(183.264)京华风云——武当(062.014)仙山琼阁——唐门(029.019)川西民居——峨嵋(071.92)双桥清音——真武道场(047.052)真武剑阵——少林(097.021)晨钟暮鼓——悬棺山一层顶(035.010)绝壁悬棺——沙漠(101.019)大漠孤烟——木人巷(108.069)木巷壁画——魔教(107.068)圣火绵亘，依次作答后会得到10点功力点。这下可是如虎添翼了，回到少林木人巷，青铜人也不在话下了。这段时间每升一级都可以到木人巷门口向玄慈大师拿一件装备，顺便在门口的大小商贩那儿掏点装备。另外在练级时，注意收集药丸，当你15级的时候应该差不多各有100颗了。

15级时可以去学第二种武功——无相劫指。来到澄观大师处，这次他考教你的题目是上木人巷二层打二十个黄铜木人，他们可比青铜木人强得多。现在前面集攒的药都派上用场了，一面补血一面用罗汉拳狂轰黄铜木人吧，这里还会打出一些黄铜人零件来，跌跌爬爬的打了二十个黄铜人，来到澄观大师处，大师终于答应传你绝技。估计此时你的罗汉拳应该到第二层了，去和澄观身边的传功使者说话，可以领到5000元的奖励。其实计算一下，5000元全部买药练技能，差不多刚好能练一级。运气好的话，前面积累的金鲨散还剩一些，如果想练技能，可以带着这些药到木人巷边上花1000元钱，进入少林的打桩房练习打桩。打桩只涨技能不涨经验，又没有钱掉出来，所以消耗很大。

15级便开启了霹雳门的任务。这时，到少林木人巷二层找雷彪(036.143)，他在第二层入口处往左走驿站老板旁边，他的任务需27个铜人零件，如果嫌打黄铜木人的消耗太大，可以到门外去买3组，一组价格大概1500左右。交给雷彪零件后，他给你的奖赏是加5点体力值上限；接着去唐门地牢二层找雷舞(078.112)，需36个蜘蛛丝，任务奖赏是加5点内力值上限；然后去大沙漠找雷威(042.188)，需45个巨蚁触角，任务奖赏是加5点生命值上限。

做完了任务，可以去京城做守城官的名单任务。其实这个任务10级就可以接，而且可以无限领取。首先在城守官(175.200)处接任务，城守官会要求你去东城门卫或南城门卫那里拿京城进出记录表，奖励是金钱。第一次要去东大门，然后打9个狼牙给守卫，他才给记录表，第二次是找南大门守卫，可以直接拿到记录表，第三次则要打9个蛇皮给南门守卫换表。这个任务非常简单，几样东西都不难打，所以这是个跑钱的好途径。

作为一个武者，本职工作还是要练武。给三个姓雷的跑完腿以后，恐怕你已经17、18级了，以后上哪里练级好呢?这里推荐去沙漠打蚂蚁。其实在木人巷二楼打中枢木人也不错，不过个人觉得蚂蚁比较好打。如果嫌蚂蚁数量少，那就上峨嵋去打狼。这样很快就到20级了。到玄慈那里一下子可以拿到4W大毛，真是慷慨啊。接下来要做的是《天罡决》的任务，去武当找俞莲舟(014.027)，要带上武当3级衣服一件，武当推荐信一封（可以跟武当弟子拿），任务奖赏为武功《天罡诀》，学会后就可以用内力换体力，这下就可以一直跑了。找武当的涵湘子(025.026)，他会要求你去真武三层找映雪(050.077)，映雪会给你9个小还丹5个大还丹1个无极丹1瓶绿瘴气，当然也不是白给，要给他一共4000多金钱，任务奖赏是加5点命值上限。

过了20级，你应该有个侠客的样子了。收拾收捡装备，上木人巷二层打中枢木人和黄铜木人吧，用"无相劫指"打运动战，不要硬拼，要记住不死才是升级的前提。21级后，每升一级都要去做任务，随时提升自己的能力，25级前都可以找武当的涵湘子接任务，任务奖赏分别为5点生命值上限、5点内力值上限、5点生命值上限、5点体力值上限。到了25级的时候去京城找四个乞丐，按顺序分别为丐帮弟子阿才(173.358)、丐帮弟子阿牛(184.382)、丐帮弟子阿狗(150.330)、丐帮弟子阿水(143.377)，任务要求为武当3级装备一套、少林3级装备一套、唐门3级装备一套、魔教3级装备一套，任务奖励分别为攻加5点、敏加5点、防加5点、身加5点。如果前面有打到这些装备，还是留着比较好，如果没有，就只能找别的玩家再买了。

25级继续上沙漠练级，虽然少林练起级来不如唐门、魔教快，但是少林讲究一个稳字，消耗小，伤亡少，稳中有升，所以不要心急，少林武功就是循序渐进的。终于熬到了30级，别忙高兴，这还只是刚刚从"菜鸟"阶段走出来。现在家当也该有10几W了，如果运气好，金刚石、铜人也积攒了些，赶快去澄观大师那去学习"韦陀掌"吧，条件是需要金刚铜人零件20、绿瘴气40、熊胆20、百年蛛网40、嗜血狼爪20。



30之后就可以开始做《侠义道》的主线任务了，大家要认真的做剧情任务哦，这样才能体会到《侠义道》的真髓。当然，记得在这之前去换套新的行装，缺什么也不能缺装备，我们少林没装备就没得混了。

这个时候你已经是个不折不扣的侠客了，以后的路要你自己在江湖踩出来了。希望大家早日成为一代行侠仗义的大侠，除暴安良，匡扶正义，杀倭卫国，替少林扬威。最后在下希望这篇浅显的攻略能给入门的菜鸟们一些帮助，祝各位大侠们天天暴铜人，日日捡宝石。■





密传 八部众职业分析全攻略

文/FF 魔界战神

由欢乐数码代理的新网游《密传》是韩国 Hanbit Soft（韩光公司）耗资50亿韩元开发的一款独具东方特色的网游。游戏制作者们采用了神秘的印度宗教神话为背景，以独特神秘的幻想世界观为游戏打下了一个不同于众的标签，在以北欧神话为背景的网游充斥的游戏市场中吹入了一股清新的春风。

《密传》的世界以大陆南部地区的曼陀罗高原为中心，而八个种族聚居在以高原为中心的周围地区。位于各种族聚居地之间的地带，则是传说中神所选择的四块圣地。《密传》中有八个种族，四男四女供玩家选择，他们分别对应着四个职业，龙王族和紧娜罗族修炼的力士（战士）、阿修罗族和罗刹族修炼的行者（刺客）、夜叉族和乾达婆族修炼的武道家（拳师）以及天族和灵鸟族修炼的密宗（法师）。这次，笔者和朋友有幸参加了《密传》大陆官方的封闭内测，对各职业的修炼都有了些体会，下面就写出来，给大家作为游戏参考吧。

◎密传中的灵魂——拳师

武道家（拳师）这个职业是密传主神战中的灵魂型人物。夜叉族善于近身格斗和使用钝器，掌握双手格斗术，并且具有治疗、复活、提高攻击、提高防御等多种辅助技能，虽然攻击力稍弱，不具备攻击魔法能力，但其在团队中的地位却不可或缺。乾达婆族，原本按神话传说中的记载，并非是什么武道家，而是舞蹈家，擅长弹唱和跳舞，是八部众里最多才多艺又深藏不露的一个。这个种族的人体型娇小，虽然属于近攻职业但攻击力偏弱。游戏中的乾达婆，主要使用装备于手或者手腕的近距离武器，以辅助性技能，在组队时能发挥协助作用。

【职业选择篇】

拳师在四大职业中攻击力最低，但却是唯一能使用治疗技能的职业，拥有复活和多种辅助技能，这在某种意义上说明了拳师职业是一个放弃了攻击而专心辅助队友的职业，而拳师也是《密传》四大职业中生命值最高的职业，被人们称为——不死血拳。一个队伍中如果有一个合格的拳师存在，就是整个队伍最有力的保障！

拳师根据选择武器的不同、学习技能的不同和属性点的分配不同又可以分成格斗型和辅助型。格斗型的拳师主要选择拳套做为武器，虽然拳套的攻击力不是很高，但攻击速度却非常快；而辅助型的多半选择钝器做为武器，攻击速度慢，但因为是单手武器，所以可以空出手来拿盾，提高自己的防御力。

一、格斗型拳师

拳头作为《密传》里拳师的独有武器，无论从外观、攻击、还是攻击速度上都算是这个游戏的一大特色，用拳头的拳师，通常被大家称为“暴力拳师”。如果是喜欢单练的朋友，可以选择此类型，因为在35级前用拳头都可以单练，虽然速度比不上刺客、弓手，但是也和战士差不多，而且最主要的是能积累初期资本，对于以后冲武器、防具帮助很大。

初期身上就一幅拳套，拿上去城外砸小狗到10级后，和城门那里的NPC说话，进行第一次转职，他会很大方的给你一双极品拳套，初期练级很不错的。每升一级你会得到5个属性点和一个技能点，如果Solo的话，技能点就全加拳术精通吧，这样到10级拳术精通就满了，攻击力会有质的飞跃（决心单练者可以如此加，其他人不推荐），属性点按敏捷和体力比例3:2来加。到15级时技能全加回血速度，对以后的练级非常重要，是必学的技能之一。

二、辅助型

如果你选择做一名无私的神职，则可以使用单手钝器加盾牌，但是攻击力低、速度慢，单练很困难，最好组队练。纯辅助路线，加点以智力和体为主，比例是2:3，50级后再改加力量。首饰以加体和加智为主，因为夜叉和乾达婆的力量适于攻击力100以上的武器，也就是50级以上的夜叉族武器，50级前加力量是看不出任何效果的。智力一定要加到100左右，用首饰和装备补上去也行，因为拳师加智力除了提高自己的魔抗外，还对加血等技能有直接的影响。总之格斗型和辅助型各有各的好处，就看自己爱好什么类型了。

【技能分析篇】

《密传》中各职业都有其特殊的技能，与其他职业的技能不同的是，拳师的技能大多以辅助为主，在练级打宝PK时都是非常重要的。所以拳师的技能加点均以辅助型技能为主。

攻击型技能按武器分为拳类、钝器类和通用攻击。作为格斗型拳师，进攻多以拳套和爪类技能为主，如爪类精通、金刚拳、连环攻击等可以适当学习。

钝器精通为过渡技能，学1级即可；魔法燃烧，在PK中才有用处，能减少对方法师的魔；致命攻击，其实就是暴击，初期Solo打怪还比较快，有多余的点可以学；击晕，暂时性的击昏对方，这个技能在PK中效果还不错，对方中拳后会有4秒钟的昏迷时间，这段时间你可以趁机逃跑，也可以让队友来收拾敌人，有多的点数就学它吧；弱化阵法，降低敌人部分防御，并提升自身攻击力，学不学看个人的实际情况。

无论是格斗型还是辅助型拳师，防御和辅助技能都是有必要修炼的，尤其是以下七大技能，辅助型拳师一定要学满。快速愈合，在一定时间内提高HP的恢复速度；生命之光，恢复HP，智慧越高恢复量也越高；祝福之术，提高我方人物的HP上限，包括自己；复生之术，复活已死亡的人物，损失少许经验值，同时需要消耗生命之石；极限移动，提高我方人物的移动速度，包括自己；闪电攻击，提高攻击速度，施加持续性的物理伤害；密咒之盾，提高我方人物的抗性，包括自己；地狱之触，降低对方抗性。

此外，还有一些比较实用的技能，如铜墙铁壁，是战士的最爱，因为它的等级越高，角色物理防御百分比也越高，在练级和PK中都可以保证战士不至于失血过多，所以可以学满。削弱，一定时间内降低目标的HP上限，这项技能虽然没有被列入拳师七大必学技能之中，但其作用也相当大，如果有多余的技能点就学它吧！

【拳师的小技巧】

在这里和大家说个小窍门，《密传》里的加持技能是没有明显效果的，这样一来你的队友身上的加持失效了你也看不出来，所以在给队友加加之前，最好先把所

有的辅助技能都给自己加一遍，此时这些效果图标会显示在你屏幕的右上角，当加持技能快要失效时，图标会闪动，这时你可以顺序给自己和队友补充，不必再被队友围着狂喊+++++了。

若是单练型的格斗拳师，20级后可以去打蛇，走传送选第二个（决斗场）传过去就到了。蛇的攻击高但是血少，如果你加了体力，蛇不可能秒杀你。在这里打到25级左右，就去魔域外面的山上杀白猪，那猪很爱掉首饰也会掉拳师第一套的专用衣服，争取在这里把首饰打齐。30级了就进魔域杀野人去，这里会掉血装。35级去地1杀飞翼恶魔，掉40级的守护者之拳。在地1能练到40级，这里要提醒大家，地1里的大蜘蛛是主动攻击，而且专吸你的TP，打它非常浪费蓝，但是在《密传》里蓝药是没有卖的，所以省着用吧。魔域里的怪会掉恶魔的血系列材料，这些材料都是合成蓝药用的，千万不要卖掉哟。这以后的练级就要组队了，因为后面的怪攻击比较高，血比较厚，最好组个战士或者刺客去杀就比较轻松了。

另外，在《密传》里有改变属性重新分点的东西，这是非常有用的，以后主神战时，一定要重新分配点数，要以力量和智力为主。因为主神战作为拳师的你，是全队的灵魂，也是敌人的首先攻击目标。你不可能冲上去撕杀，所以一定要血多，防御、魔御都要高，密切注意你的队友的血量和辅助魔法加持，你的队伍的成败一半的要素取决于你这个全队的灵魂，只要你活着，你的队伍就是永远不倒的。

◎勇者无惧——战士

龙王是典型的战士型人物，他是力量的代言人，PK战坚强的肉盾，整支军队的中流砥柱！从装备来看拿的是最高攻击的武器，穿的是最高防御的衣服，再配合大量的HP，其综合实力绝对不弱。但是，《密传》的PK系统和练级系统对于防御的判定是孑然不同的，也就是说100点防御PK时很有作用，但是打怪时最多减少4-8点伤害，这样的直接结果就是PK优秀的龙王，练级速度不是很快——当然这才是游戏平衡的体现——厉害的职业永远是大器晚成，因此游戏中的加点和装备（主要是武器）变的特别重要了。相比之下，紧那罗因为是女性角色所以可能比龙王好好混一些，因职业相通，所以下面将以龙王为主要介绍对象。

【职业选择篇】

由于力量属性直接与攻击挂钩——1力量=1攻击，因此战士的配点以力量为主，而敏捷和生命的不同配点就产生了2种类型的战士。



第一类是力战，保证力量，无视敏捷，加生命。这是标准的战士加点，其效果是强大的攻击力配合大量HP（仅次于拳手），力量保证了高攻击力，大量的HP意味着有时间使用大型HP药剂来恢复，因此无论在攻击还是战斗持久力上，都很优秀。但是这就意味着你要花更多的钱在买HP药上，因此力量型战士很穷——是非常非常的穷!! 而且因为不加敏捷，命中没有保证，无论打怪还是打人都有很高的MISS，尤其是PK的时候对于高闪避的刺客类（刀刺、弓手）的命中很差，幸好超高的攻击力可以少量弥补损失——不中则已，中了就秒杀对手（秒不掉也重伤）。

第二类敏战，保证力量，无视生命，加敏捷（或者加少量生命）。这类加点是最近兴起的BT型加法。2敏捷=1命中，4敏捷=1闪避，因此其效果是高命中配合高闪避，有力量保证攻击（有一部分力量点要加到敏捷上，所以只能保证较高的攻击），无论打人打怪，“刀刀到肉”的感觉的确很爽。敏捷带来的闪避，再配合技能中的被动闪避，可以带来很好的效果。敏战绝对是战士系包括刺客系的噩梦，但是其弱点就是HP太少，打怪由于闪避高可以轻松应付，PK的时候1v1绝对占上风，但是人多的时候没有大量的HP很容易被法师秒杀掉（战士系的打敏战无命中，基本没威胁）。

【技能分析篇】

战士技能分主动和被动两大类，技能加点总的来说六个字：“先被动，后主动”。被动技能主要是物理和元素攻击、武器精通、物理和魔法防御、生命恢复、闪避、命中等，是练级和PK的必备技能。

武器精通必须加满，物理防御一定需要（PK专用）。

生命恢复，10级开始学习，每5级提升一次技能等级，最高到5（其他被动可以加到10），这样保证一次自动恢复加150HP左右，无论练级和PK都很有用处。如果有拳手加自动恢复速度（减短自动恢复的时间间隔），那么练级基本不用吃药。

命中技能是力战的福音，第一级+7点以后每级加4点，到10级可以有60-70的命中率，打怪基本没有MISS，PK只有打高敏刺客才会出现30%的MISS。

物理防御技能，一级加20点，可以加到10级，200点防御对于PK来说是很重要的，虽然打怪也就少20-30伤害但是在10级到20级中间没有新装备换的时候是个很好的辅助技能。

闪避技能，直接增加回避。BT的敏战可以选择这个技能，虽然不能达到“人从怪堆过，片叶不沾衣”的境界，但是也有差不多的效果了——一个战士要那么多回避干嘛？想当刺客啊？

主动技能全部是攻击性技能，包括致命攻击、穿刺攻击、击退攻击、眩晕攻击等等。选择主动攻击的技能要慎重，主动技能全部是树状结构因此要一层一层学下去，但是为数众多的技能没几个好用的。致命攻击，加攻击伤害和元素伤害，不会被打断，可以学到10级；眩晕攻击，顾名思义，跑动攻击的法师和刺客的噩梦，40级才可以学。

〖PK之勇者无惧〗

《密传》的PK全部靠技能，物理攻击只能欺负等级比自己低的小角色。龙王技能攻击可以达到普通攻击的300%，外加100的元素伤害——很恐怖的——因此可以秒杀其他职业（不加罩的情况下）。龙王防御是所有职业中最高的，而且他的恢复技能一次恢复150+，再加上自身HP高，所以在PK战中充当的是肉盾+打手的角色。

1、基本PK技巧

肉盾的作用就是吸引火力，挨打谁都会，但是打手

是否合格就要看操作技巧了。首先是跑位，龙王的移动速度是所有职业中最低的，因此PK中走的路线尤其重要，锁定对手让系统自动追踪绝对不可靠——甚至你根本追不上对方。追击的时候一定要自己选择最短路径，在靠近对手的瞬间（绝大多数是对方停下来攻击你的时候），把握时机释放致命一击。

其次是技能的使用，《密传》的技能只要锁定对手释放，无论对方是否已在你发招的时间内跑开，都能命中（敏高的除外）。因此用技能的快捷键代替攻击键是最好的选择，一旦锁定对手绝对会有灭顶之灾。

最后一点是药品的使用，攻击药水是一定要用的，技巧在于速度药水的运用。速度药最好不要先吃，先引诱对手让他认为你的速度低，他会边跑边打你——这样无疑给你提供了拉近距离的机会，只要在追逐过程中看准时机吃速度，就可以达到迅速近身致命一击的效果。

2、各个职业PK技巧

战士系：冲上去砍吧，没任何花招，“攻击就是硬道理”。

法师系：法师没速度，没HP，所以基本一个技能就可以秒杀，但是由于龙王本身魔抗低（没有多余的点加魔抗技能）因此挨一下还是蛮疼的。所以打法师就吃着大红追，追到一个放一个技能，秒杀。

刺客系：这个是最难缠的职业，关键在于移动速度快，而且有物理防御罩，虽然武器好的龙王还是可以秒杀带罩的刺客，但更多的还是打运动战。如果不能秒杀就事先不要用技能，先用物理攻击，这样可以打掉对手1/5HP（同级别的情况下）。如果对方不加HP，下次一个技能绝对秒杀。如果对手加HP那么继续耗，刺客的攻击不高，龙王回血速度绝对跟的上，最终的胜利还是属于龙王的。

从上面的分析可以看出，PK战的中前期，高攻的法师没成型，魔法打在战士身上不痛，而刺客类职业本身的攻击低，因此龙王在同等级的PK中占大优势。在练级方面，高攻击高HP的龙王只要肯花钱买HP药，练级速度不会很慢。因此在中前期龙王的优势是很明显的。勇者无惧，龙王当之无愧！

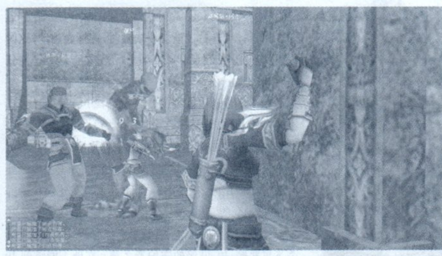
◎密咒的吟唱者——法师

天族和迦楼罗族，就是《密传》里潜心研究密宗魔法的两个种族，与一般的网络游戏比较起来，《密传》的法师是相当难练的。首先法师拥有全职业最高的攻击力，最低的防御力和HP，并且是移动速度最慢的（一般情况下就是看着其他职业闪电般掠过你的身边，一眨眼就消失不见）。

【职业选择篇】

和其他游戏不同的是，《密传》的法师在力量、敏捷、体质和智慧四个属性中，最重要的不是智慧，而是敏捷。每点敏捷根据不同的魔法可以增加0.5~3点不等的魔法攻击力（比如法师第一个火焰系魔法，5点敏捷就可以增加8点魔法伤害）。而一般游戏里的智慧属性，在《密传》里只有增加TP（就是MP）上限的作用。因此来讲，法师的属性点是全部职业里最紧张的，《密传》里除法师之外的职业，增加体质时会同时增加HP和TP，而法师加体质只增加HP。所以法师必须同时加敏捷、体质和智慧3项属性，造成了法师的大器晚成。针对属性加点的不同，就有了敏捷法师和血牛法师两种类型的练法，就目前而言，敏捷法师是主流。

《密传》法师天生有着诸多缺点，贫血、低防、移动速度超慢，魔法还不能连放（最快的法术也要间隔半秒），唯一的优势只有高攻，不管是练功还是国战，追求的都是最短时间内消灭对手，所以需要把大量的属性点加在敏捷上来提高攻击力。建议40级前智慧加到40，体质加到30-40，其余点数全部加敏捷。装备上首饰全用加体质的来弥补HP的不足。法师装备的另一个重点是就是魔杖，其伤害力将直接提升法师的魔法伤害，所以一把+4再追加属性伤害的魔杖可以成倍的提高你的练功



和PK效率，由此可见，法师对武器的依赖性甚至超过了战士，所以宁可不穿衣服也要冲出一把好魔杖来！当然，冲高级魔杖需要的金钱也是惊人的。

由于《密传》的法师是大器晚成的职业，到40级之后才成型，所以要练好他，除了毅力之外，还需要良好的操作和团队配合，落单的法师装备再好，在主神战中也是没有前途。只有在团队的保护下，法师才能在练功和主神战里发挥最大的作用。从这个意义上说，《密传》到后期，组队才是王道。

【技能分析篇】

法师的技能分为物理、火、冰、电和辅助5大类，在技能加点方面法师也比其他职业紧张（这也是《密传》法师前期难练的原因）。不过因为消耗TP过多，许多技能并不实用，不建议学习。法师20级和40级都是一个坎，20级之后法师就要全力学回魔技能，每2级学一次，你会发现你的练功之路越来越轻松，5级的燃烧之术、10级的寒冰矛（减速）和20级的雷击（PK专用）将是法师的主力技能。

物理系魔法中，充能弹1级就可以学，施放速度是所有技能中最快的，并且被攻击时也不会打断，消耗MP最少，在初期TP很紧张的时候是最好用的练功技能，缺点是伤害太低，后期练功和国战很难派上用场；死亡阵法，在周围唤出密咒的能力让怪爆炸，在使用时受到敌人攻击不会打断，10级开始学习，优点是施放速度快，有溅射效果，缺点仍然是伤害不高；毁灭阵法和死云术不推荐。

火系法术中，5级可以学燃烧之术，优点是攻击高，施放速度快，相当实用，缺点是TP消耗大，射程比较短；火焰风暴属于群体攻击法术，40级可以开始学，恢复时间长，缺点是施放速度慢，TP消耗大，命中不高；火焰护盾、火焰箭不推荐。

冰系法术中，寒冰矛用于降低对方的移动速度，并且具有一定的攻击力，不管是PK还是练功都非常好用。10级时可以学习，强烈推荐！寒冰盔甲用于提高抗冰属性，实际作用不大，不推荐；冻寒之触的定身效果很明显，但没有伤害力，可以不学；冰风暴属于群体攻击法术，可以降低怪物移动速度，并且使之持续减血，10级时移动速度降低2，持续时候10秒，40级可以开始学，缺点是施法间隔时间长，攻击力一般，实战中效果不好。

电系法术中，天堂雷击可以干扰对方施展技能，优点是伤害较高，射程范围大，范围内可以攻击移动中的目标，主神战中的实用技能——打人比打怪好用多了，缺点是消耗TP过高（真的是非常高，10级100TP一次）；连环闪电可以将自己包裹在里面，属于群攻技能，40级开始学习，TP消耗比较大，伤害度一般；闪电风暴，可以击昏攻击区域内的目标，主神战的实用技能，但存在一定的MISS率。其他技能不推荐。

辅助技能几乎全部有用，所以务必学习。魔法阵，增加魔法攻击距离，看家本领，要学满！幻影之眼可以看到处于隐身状态的敌人，根据你的主神战需要适当加3-4级。暖流提高TP的恢复速度，没什么好说的，不学满还能叫法师吗?！定神术降低受到敌人攻击而施展失败的概率，学2级就够。催眠术使单体怪物昏睡，相当好用的技能，建议加满。催眠阵法让一定区域内的怪物昏睡，可以适当学2级来组队时候使用。



〖练级路线参考〗

新手法师是不具备魔法能力的，所以直接出城先升1级，得到的技能点就可以学充能弹了。记住，只需要学1级，后面的升级点数要加在辅助系的魔法阵里。接下来做新手任务，在新手城外由近到远的打小怪物，可以很轻松的杀到5级。5级的时候学1级燃烧之术，升级得到的属性点不用犹豫，全部加到敏捷上，现在就可以去杀蛇了。从城里第一个传送门走或者跑去地图右中，这里有着高攻贫血移动速度慢的蛇，是这个时期的法师和弓箭手的最爱。5~15级的法师，如果没人带的话，只有依靠蛇来升级，因为TP不够用，使得法师只有使用低级的魔法打。

15~20级去地图中部打堕落或者巨型猪头兽，会出加HP+20的鞋子、头、手，+30HP衣服裤子。打不到就找玩家买吧，顺便把武器冲到+3。到20级出了回魔技能，法师就可以去杀2图的矮人，或者组队直接去地2杀双头蛇（没人保护的，在入口就会被KO的）。单练的话，20~28杀矮人，28~35杀变种毒蜘蛛，35~40去地2杀双头蛇。

◎默契的行者——刺客

在天龙八部里，我最喜欢的就是阿修罗，很可惜他和夜叉不是一对。（众人：你是看《圣传》看多了吧？）现在，反而是罗刹这个天龙八部里原本与阿修罗是对头的种族，成了《密传》中的一对搭档。不过呢，他们一个使剑，一个拿弓，从练级方向上还是有很多区别的。用弓的阿修罗，可是全世界公认的练级最快的人，而罗刹就相对沉稳许多了。当然，也不反对他们彼此调换武器，谁叫他们是《密传》里的一对呢——都是刺客职业，所以，我们就把他们放在一起来讲讲吧。

【职业选择篇】

刺客职业以武器划分为用剑和匕首的剑客，以及用弓的弓手，两个分支。

剑客属于速度快，攻击一般，防御偏弱的职业。初期武器分单手剑、双手剑、匕首，三种。要想练级快，就必须了解它们的优势所在。在所有武器中，匕首的攻击速度是最快的，但是攻击力偏低。单手剑速度次之，攻击一般。双手剑速度慢，攻击偏高。因为剑客是讲究速度的职业，但是攻击又不能过低，所以笔者认为剑客最合适的武器是单手剑，速度较快，攻击不低。剑客是高速度的职业，但是加点却和敏捷没什么关系，千万不能被这两个字给迷惑了，敏捷只对法师和弓手才有用！建议剑客加力量和体力比例为4:1，PK型剑客可按力量和体力3:2来加。这里主要是体力的区别，一个好的PK型人物，体力当然不能太低，在国战中血就是积分。

弓手的速度、闪避和远程攻击的特性，使其成为《密传》中最红的职业。属性点每个人出生都有7点，弓手可以有两种加点方式，一种是纯敏，专门服务于主神战，血不够就靠装备来弥补。另一个是较稳妥的加法，就是4敏捷1体力，当然初期的7点属性点全部加敏捷。尽管初期并没有弓可用，但是20级的弓10级也照样能拿，只是威力减小一半，10级转职换装备再换上20等级的弓，箭在珠宝商人那儿买。弓手练级的窍门就是越级杀高攻击低防御的怪物，利用远距离攻击加跑动，怪物不等近身就已经挂了。这种经验的飞升，可以说是所有《密传》职业可望而不可及的。

【技能分析篇】

剑客的技能分为两种，攻击技能和辅助技能。剑客的优势技能是防御技能，也就是所谓的减少物理攻击和魔法攻击的技能。在所有职业中，剑客的防御技能是最出色的，可以大幅度的降低怪物和玩家对自己的伤害。剑客的移动技能也是很出色的，加满的移动技能可以让你在任何情况下都能脱身。剑客的攻击技能最有用的就是致命一击，10级的致命一击可以提升300-500%的攻击并且命中是200%的提升加满等级55级。物理防御技能也就我们所说的开盾是根据被怪攻击的次数和血量来的，所以7级的防御技能就足够了！7级防御技能需要等级40级。移动技能是按时间来的，加满5级所需等级为30级。

技能点分配很简单，先把2个被动技能加满，右下角有个字母P的就是被动技能了，先攻后防。到了10级可以再加1点在致命一击上，5级加1点，所以和加被动技能没什么冲突。40级以前先加攻击技能后加防御技能和移动技能，40级后先加防御技能后加攻击技能。

弓手的技能加点也比较讲究，一般以辅助技能为主，所以躲避和命中要升级到最高。弓手防御差，所以物理防御盾牌也要升到最高。快速跑步和隐身技能(PK)和反侦察都要学！加血就看个人需要了，主要技能弓手好像不是很突出，但是弓手的技能精通要加满，其他技能都加一点，然后其他点数就等到35级时全部学满。

〖剑客冲级流程〗

进入游戏，除了一把刀外系统还会送你1个技能点，不用犹豫直接加在被动技能——增加剑的攻击上。出去门口打小狼，升了2级后去打狮子。这里要注意看清楚，狮子分为两种，模样相同但名字不同，变异狮子比较厉害，建议换了刺客20级装备后再杀。这里随便打打大狮子就能到10级了，可以学1级致命一击，练级会变得更加愉快。到了11级把1点的技能点加在防御上，我们就可以开始“坐火车”升级了。加了防御技能后，打几百经验的银狼就和打狮子一样的轻松愉快。这个时候是剑客拉开和其他玩家等级的时候了，不要客气，开快点。打银狼一直可以打到18级，现在应该跑去和白猩猩联络感情了，白猩猩的攻防不高，HP也不多，打他刚好可以练到20级。之后可以去城内卖升级材料的商店后面的传送点，去打白猩猩的地方，第2个呢就是去打银狼的，其他练级的地方就在城门口附近了。

30而立，这时的刺客也已经可以自立了。30级刚好换衣服，不过笔者觉得完全没必要，到38级换比较好。为什么？还用问呀，当然是耍帅了！30~38级可是一瞬间的事，38~46那才漫长呢，所以宝石先存起来，准备冲38级的装备。2城地图的最北边是理想的冲级地点，这里杀蓝巨人，1个1500的经验，同时这地方掉的宝贝也不少，有1样可以卖25w的好东西，那就是升级装备+6、+7的宝石哦。在这里可以练到38左右。到了38，防御比30级的时候狂加100多，这时候当然要换地方打咯，1500的经验SOLO要8个小时1级了。

去1城的魔域那儿有个传送，可以直接到地2打双头蛇。蛇会暴剑客40级的极品中的极品剑！加体，加攻击。双头蛇的特点是攻超级高，HP超级少，防比较低，只要剑客精神集中，注意及时加防应该就没问题。这里最好能练到45级，44的时候留个技能点先不加，到45直接把致命和防御加到8级！嘿嘿！

剑客LV45等级练功点，有人说去3城！那里可是吃人不吐骨头的地方。就你那点防去了就是送死。2城的地下城才是理想之地，怪物经验有2500左右，但是防和攻都超级强，这里就要讲究练级技巧了。首先在HP商店买那个黄颜色的牌子，最多60个，加物理攻击，再买第2排的水晶，加物防，作用都是200秒。花多少钱核算？笔者说，舍不得孩子套不得狼，2城地下可是出剑客最贵最稀少的物品呢！什么？想知道是啥东西？嘿嘿，现在保密，要不那地方人满为患怎么办。切！人不为己，天诛地灭嘛！等你45~50的时候，你也应该打到46级的装备了，运气好的，可能已经打到那个最贵最稀少的东西啦。50去3城打老虎，4城打大象，其实到50了也算是老鸟了，应该自己探索了，游戏就在于探索的乐趣，什么都说出来多没意思。呵呵，大家好运！■

天堂Ⅱ十万个为什么（二）

文 / 火舞耀扬

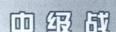




大家好，我又回来了。从上期的“十万个为什么”中大家可有得到收获么？呵呵，自从写了这个东西之后，我发现我变得很 BT，很 BT……因为满脑子都在想些怪问题，比如为什么 L2 里的 MM 裙子都这么短？为什么黑妖 MM 会这么性感？为什么 NC 不设计一些拥抱亲吻的动作，害我们在抓图的时候还要故作姿态……啊！请原谅我会有这样的歪念头，毕竟任何一个正常人都会抛不开这七情六欲的，更何况我们面对的还是这样真实的世界。呵呵！以上是跑题加 YY 的废话，下面还是让我们继续回到美丽如诗的《天堂Ⅱ》正路上来吧！



中级战争篇









25、为什么我喝药水后 HP 不恢复？

不是不恢复，而是恢复缓慢。《天堂Ⅱ》的设定中，就算服用了药水，也不是就可以马上恢复 HP，而是需要一段时间慢慢来恢复。这种设定更体现了牧师以及团队合作的重要性，而且对玩家的操作技术也有着更高的要求，在战斗开始或打斗中，玩家只能自行判断预先服用药水来保命。另外遇到伤口裂开或者中了敌人的“放血术”后，要及时用“止血术”或者用“绷带”止血，否则 HP 将不断流失。



26、为什么我红名后会暴掉身上所有的东西？有什么方法可以避免？

这个是游戏对杀人者的惩罚，红名玩家的自身物品掉落率是相当高的，解决这个问题的方法也不是没有，那就是将自己的背包装满，最好是多装些制作卷轴，这样就能有效的降低掉落装备的几率。不过，只要你的名字是红的，身上的东西早晚都要掉干净。避免的方法，当然就是不要轻易去杀人。



27、为什么有些牧师一边施法一边开商店？有什么好处吗？

这个不是同时完成的，是先施法再开商店，这时候 MP 是不会减少的。在团队练级中，牧师要不停的给大家加血，所以 MP 非常紧张，利用这个方法可以很有效的节约 MP，在战斗中非常实用。魔法师一样有这个技巧，但用这个 BUG 需要手非常快，笔者见过曾经见过 3 个法师十几个小时不停打怪但 MP 一直够用，不过他们的手非常快而且要几组按键切换，难度很高。



28、为什么我的法师给别人加血也会被怪打？

这是《天堂Ⅱ》的特色之一——仇恨值！当玩家攻击怪物时，怪物会对玩家产生仇恨，并且随着伤害的提升而升高。而当伤害值产生差距后，怪物对攻击高的人仇恨上升，就会改变攻击目标。在对付会协助攻击的怪物时，也要小心，你打一只怪旁边那只也会对你产生仇恨的，尤其是法师系，因为伤害较高，所以在练级时要特别注意引来“火车”。当然，怪物对某些特殊技能的仇恨度也是非常高的，比如牧师的加血或辅助魔法，当你在给战斗中的玩家加血时，被攻击的怪物将会产生比受到伤害更高的仇恨——怪物心说了，我这边正痛苦着呢，你还帮着人家过来打我，你也没什么好下场！（PS：我怎么能帮着怪物说话呢，该打该打！:P）而且随着加血的频繁出现，周遭怪物对你的仇恨值也会急速上升，这时它们都会过来打你，并且这种仇恨高于技能伤害，战士都很难引走它们，这可是相当危险的。所以要提醒辅助系的玩家，在一些怪物较多的狭窄区域里，尤其是在兽人迷宫这种地方，一定要格外小心，加血也要找个安全没怪的地方加。



29、为什么我被弓手打晕后就不继续攻击了？眩晕效果消失后也不攻击的原因何在？

如果你是新手，遇到这种情况后最好赶快逃命，因为能打出这样效果的弓手绝对是游戏达人。这个操作是利用游戏 BUG，他们先用弓箭发动“冲击箭”技能，在技能将要发动的瞬间将武器切换为匕首，这时候“冲击箭”的效果才发动出来，你会被其打晕，但他现在使用的是匕首，所以系统判定他在你身边，而你也将失去敌人位置，不再继续攻击。如果弓手的操作熟练，打出一套技能组合，那你的下场也就只有死亡。大家遇到暗影游侠后要特别注意这个现象，而且这个 BUG 是不消耗 MP 的。



30、为什么有的弓手总有用不完的箭，而我的箭却很快就用完了？

使用弓箭的职业对负重的要求很高，负重过大后对移动速度和 MP 恢复都有影响，所以一般都是让宠物背上箭矢。箭是肯定会用完的，但有些高手会背上满负重的箭矢练级，到达练级地后，将箭放在不易被人察觉的角落，一般是放在河里。再加上宠物所背的箭矢，他们的箭支数量明显要多出许多（大家有空多注意河里吧，或许可以有惊喜^_^）。



31、为什么用弓的战士比较多？怎么计算弓的伤害？

弓箭在游戏中绝对是好武器，首先是弓的战斗距离远，而且伤害比较高，其次就是弓的技能比较多，而且使用起来灵活方便。关于弓箭伤害的公式是由一个美服 GM 提供的，换算公式为：角色属性的 P.ATK 值=1.86×弓的 P.ATK 值+457。



32、为什么我建不了血盟？有什么要求吗？

首先，角色等级必须在 10 以上，才可以建立血盟。办理血盟事宜的 NPC 一般为各村的神官，或长老级别以上的人物。建盟的条件并不多，不象升级血盟那样需要 SP 和金钱，只要玩家到了 10 级，去跟血盟 NPC 申请，然后给血盟起一个响亮的名字就可以了。注意名字中不可含有空格或特殊符号文字，但可以使用中文、英文、阿拉伯数字，中文最长 8 个字，英文最长可以起 16 个字母的名字。关于升级血盟的条件，就很高了，升为 1 级血盟需要 3 万 SP，65 万金币，盟员上限 15 人；升级为 2

级血盟需要15万SP,250万金币,盟员上限20人,并可用竞投方式购得血盟根据地;3级血盟需要50万SP,物品血盟凭证,盟员上限25人,可以登记正式血盟徽章,并赋予成员封号;4级血盟需要140万SP,1600万金币,盟员上限30人,拥有攻城资格;5级血盟为最高级别,可以创建同盟,增加成员总数,但创建5级血盟必须要通过一个变态任务来实现,这里没有人做过,所以具体事情就不得而知喽。



33、为什么脱离血盟后我不能再加入?

脱离血盟一周内是不可再次加入血盟的,所以还是不要轻易脱离的好,因为这样会降低血盟声望。这样的设定,在一定程度上限制了间谍战的实行和发动血盟政变的危险,特别是战争中,脱离血盟是不被允许的。由此可见,《天堂Ⅱ》的战争设定上比一代更加严密了。



34、为什么我解散血盟时候,经验会减少?

血盟盟主可以不经由血盟成员同意,自行解散血盟,但要向NPC申请才可以完成解散操作。一旦解散血盟,该血盟盟主就会视同死亡一次而失去等量经验值,并且在10天内无法再创新血盟。血盟一经解散,原血盟所累积的技能等级和名声值也会一并消失,解散血盟需要7天,所以在真正解散前,血盟技能虽被限制使用,但血盟频道和血盟留言板的功能还是可以正常使用。在血盟战开打期间,不可以申请解散血盟。不过换句话来说,如果已经是高级血盟了,谁还舍得解散啊?当然,一些为了初期练级方便而建立的0级血盟,合并和拆分的可能性还是很大的。但是,从种种系统限定上来说,还是应该慎重对待建盟的事,不要动不动就解散的好。



35、为什么我不能上传血盟图标?

要上传图标首先要升到3级血盟,然后点选"张贴文章",之后系统会提示你输入一个bmp的图档,这也就是你的盟标。注意图档一定要是256色,16×12的图片。你可以事先将图片存放在《天堂Ⅱ》安装目录下的PledgeCrest目录(如果没有这个目录可以自建)里,或是在提示后输入完整的图片路径。升3级血盟的条件里有一项是出示"血盟之证",这是一个任务物品,在游戏初期是很难获得的,需要大家有良好的配合和一定的级别。最好有6个35级以上的ID,全部为近身作战的职业,最好不要选精灵,虽然精灵的闪避很高,但对高等级怪物来说根本不算什么。血证的掉落几率只有0.7%,所以大家要做好长期抗战的准备。另外,一个好的指挥也是十分关键的。



36、为什么我的血盟声望总不涨?

在《天堂Ⅱ》中,有7个方法可以增加血盟声望:血盟的试练成功;收新的血盟成员;血盟等级上升;血盟打胜盟战(但如果对方等级比较低,反而会降低名声);城堡评价;同盟加入的时间(最多可增加10%);血盟建立的时间悠久(时间参数)。



37、为什么我的血盟不能参加攻城战?

《天堂Ⅱ》中的战争有一套严谨的制度。想在攻城战中占领城池者,需要提前登记参加攻城战,参加单位为血盟,登记者必须是血盟盟主(但必须提前登记,在城堡领主决定攻城战开始前一刻,是不可做登录动作的)。攻城战登录时间,限制在攻城战开始的24小时之前完成。申请办法是,向城外的NPC禁卫队长或城内的侍从长申请(若想取消资格也需要同一位NPC申请)。血盟盟主必须有"参加攻城"的血盟技能,此为4级血盟技能。如果选择了"登录参加攻击方攻城",除了简单的确认动作外,还会列出攻击方的成员名单。占有城池的血盟,也可以招集同盟帮忙防御,但这些同盟血盟也必需提前登录,既是选择"申请参加防守方攻城"一项。城主在攻城战开始24前小时,可以察看申请参加防守的血盟名单,并进行确认,在攻城开始前,防守方名单都可以变更。在攻城战中,拿下城堡的血盟及其同盟,将自动转为防守方,失败的血盟及同盟会成为进攻方,其他已经申请参加攻城的血盟,依然可以继续攻城。攻城战结束后24小时,城主便可以确定下一次攻城时间及防守方名单。



38、为什么在战争中我的重生地点改变了?

在攻城战开始时,城堡内部及周边领域会被指定成为战场。城堡以及最靠近城堡的村庄,将成为攻守双方的复生地点。而在战争期间,村庄内的NPC部份将停止平时的服务工作。城堡防御方的血盟,可以在内城里的居住区及城堡附近的村庄中,选择一个当作重生地点。所有在防御名单中的血盟成员皆适用。而不在防御方名单中的死者,则会全部从村庄中重生。当然,作为攻城方的血盟盟主,也可以在战场上竖立旗帜(阵地),作为血盟成员的重生点,需要注意的是,插旗的动作只有在战争开始后才可以进行,之前是不能提前插好的。有人说,我把旗子插到城堡里面行不行?当然是可以的,但是在攻城战打响时,城堡外城门就会关闭,除非你已经攻破城门进入内部,否则也是无法飞跃城墙把旗子插到里面的。



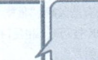
39、为什么在战争中我的HP、MP恢复速度变快了?

这是《天堂Ⅱ》中的4级血盟技能,即前面一题中提到过的设置攻城阵地(旗帜)技能的作用效果。这个技能只有攻城方名单上的血盟盟主可以使用,并且只能使用一次,其发动条件为:设置旗帜的血盟盟主身上至少要有1万金币,而这个金币将会作为修复攻城阵地(旗帜)的费用来使用。攻城阵地(旗帜),拥有一定程度的HP,可以对它进行攻击,若在战争结束前,未被毁灭则可以继续存留下来。玩家无法对攻城阵地(旗帜)使用辅助或者诅咒魔法。旗帜的使用效果是,可以增加所属血盟成员的HP、MP恢复速度,并且可以在此区域内重生,但若是旗帜被毁,则只能在城堡附近的村庄中重新开始。



40、为什么我们占领城堡后依然不是战争的胜利方?

攻城战的时间为2个小时。内城堡是占领城堡之血盟的居住地,城堡里还有圣物存放室,里面有记载着谁是城堡拥有者的圣物。攻击方的血盟盟主在圣物面前施展统治者封印成功的话,圣物就会认可其为新城主。封印技能为血盟盟主专属技



为什么我的钱总不够用?

"钱"对于《天堂Ⅱ》前期的确是太重要了,打钱也成为所有职业的必修课,因为练级速度和装备的好坏有着直接的关系,所以打钱的时候一定要注意级别、地点和职业。所谓级别就是自身级别不能超过25级,因为级别越高,需要的装备也就越好,对"钱"的掉落数量也会有影响,这就是常说的降级打钱。而地点则是在怪物比较密集的地方打钱,尽量不要去野外,以免降低打钱效率。打钱的职业直接影响了效率,黑妖战士由于其攻击力高,所以打起钱来得心应手;白精灵战士则胜在回避与命中;而真正的打钱冠军则是矮人搜集者,他们24小时的最高产量为五百万!其他职业、种族也能打钱,但效率偏低。

能，封印圣物的过程中若受到妨碍而中断，则可以重新封印。防守方的血盟盟主与同盟盟主，不可进行圣物封印。攻城战终了之前，圣物易主被称作是“中间胜利”。攻击方在得到中间胜利的瞬间，攻城方与防守方就会互换角色，原攻击方的阵地（旗帜）将会消失，而原守城方的所有权利，包括重生点，都将全部移转给新的守城血盟。中间胜利的同时，除了新的守城血盟（同盟）角色外，其余城堡内的角色将被强制移动到村庄重生点，或阵地（旗帜）上。之前占据城堡的血盟，若不曾设置阵地（旗帜）的话，则可以在战场上设置新的阵地（旗帜）。



41、为什么在战争中，我们十几个人都杀不死一个？

《天堂Ⅱ》的职业设定虽然平衡，但在战斗中，人物的种族、职业、等级、装备等因素都会对属性做出修正。四十个20级以下的人物，是绝对打不过25级以上身穿D顶装备的战士（使用弓箭）的。所以在《天堂Ⅱ》中实力是第一位的，想杀人也要看看自己够不够分量，即使级别和装备得到改善，技术也是关键的一环，对职业的认识程度也将成为胜负的分界线。



42、为什么我的巫师系法师在战斗中杀不了人？

魔法师在PK中通常是起决定的一锤定音效果的，因为他的单次攻击伤害很高，而且攻击稳定。巫师系的魔法师只能穿袍子，防御相对较低；白精灵魔法师的魔法攻击力最弱，但魔法释放速度最快（非常快）；黑精灵法师的HP和防御最少，移动速度居中，魔法攻击力强大；人类魔法师的魔法攻击威力居中，魔法速度居中，血、防最高，移动速度最慢。这些关于种族、职业的认识，都将在战斗中起到决定性的作用。

在团战中法师发动魔法的时机是非常重要的，在SOLO中如果法师3次魔法不能将敌人放倒，那就要赶快逃命了。当然，先用状态魔法永远是法师PK的王道，法师战斗的真谛就在于“秒杀+连定”，如果不能做到秒杀，那最好是将敌人定住，使其动弹不得，然后再用魔法干掉。不过《天堂Ⅱ》在这方面有些欠缺，“催眠术”在PK的时候也不大管用，所以大家还是多多研究多多练习PK技巧吧。相反，打怪时的催眠术很好用，是对付那些以移动速度、攻击力见长怪物的首选。



43、为什么我打不出D武器？难道只能用矮人制作吗？

D装是可以从怪物身上打到的，下面是D级武器掉落列表：

战系武器：

眼怪凝视者：拳套爪；　豺狼弓箭手：强化弓；
缚灵：长枪；　豺狼王：军刀；
古代蚂蚁：军刀；　豺狼将军：军刀；
游荡风精：三叉戟；　豺狼狙击兵：强化弓；
薄雾撕裂者：拳套爪；　豺狼英雄：椎骨之剑；
尼勒钢爪：手工匕首；　豺狼指挥官：重剑；
尼勒钢爪弗雷特：单刃刀；　骷髅警卫：手斧；
夏鲁克的搜寻者：手工匕首；　骷髅枪兵：三叉戟；
夏鲁克追击者：三叉戟；　骷髅斧手：解剖刀；
土瑞克妖魔哨兵：解剖刀；　骷髅神射手：长弓
土瑞克妖魔突袭兵：军刀；　骷髅骑士：骑士剑；
土瑞克妖魔巫师：末日之锤；　安柏邪恶蜥蜴：短匕首；
土瑞克妖魔补充兵：军刀；　风之细雨：骑士剑；
土瑞克妖魔将军：单刃刀；　赛勒诺斯：重剑；
库勒保洛斯祭师：短匕首；　巴吐妖魔弓箭手：长弓；
花刚石高仑：三刃刀；　巴吐妖魔王：绯红之剑；
沼泽司塔卡拓士兵：玛那匕首；布赖卡妖魔：椎骨之剑；
死亡追踪者：森林神之刀；　布赖卡妖魔王：双手剑；
突鲁马克：腰弩；　雄性沼泽司塔卡拓：三刃刀；
亚龙：战锤；　暴君之王：反曲刀；
雄蚁：强化弓；　赤色人偶：晨曦之星；
饿灵：翔翼之枪；　辛达蜥蜴人：Bichhwa；
食人魔：双刃大砍刀；　辛达蜥蜴人巡守：轻十字弓；
莫狄奥：银制匕首；　辛达蜥蜴人战士：阔矛；
巨大蚂蚁女皇：双刃大砍刀；　辛达蜥蜴人巫师：阿吐巴钉锤；
克里特：冰晶弓；　辛达蜥蜴人女族长：巨锤；
西洛克翼魔之王：安魂拳套；　柳灵：长柄镰刀；
洞穴仆人弓箭手：十字弓；　迪克尔：圣灵之剑；
洞穴仆人战士：突击剑；　匹黎姆：暗杀短剑；
特菲：日本刀；　无头骑士：加勒勃之剑；
核心：刻骨之刃；　贵族洞穴仆人：优雅匕首；
尘暴：巨人之拳；　奥耶玛夫：蝎形长刀；
雷亚龙：帕格立欧之斧；　血之女王：亚崎长弓。

法系武器：

豺狼巡守：骨头魔杖；　西鲁蜥蜴人巡守：深渊的诱惑；
法拉克苏斯僵尸：复仇的证据；飞行梦魇：智慧的卷轴；
玻璃虎：骨头魔杖；　狩猎毒蝎：法咒魔杖；
得鲁蜥蜴人巡守：审判之锤；　布赖卡妖魔弓箭手：法咒魔仗；
大白鲨：奇迹之锤；　鸟妖：玛那魔杖；
布赖卡妖魔战士：圣者之血；　布赖卡妖魔巫师：巫师魔杖；
土瑞克食人妖：祈祷之锤；　梅杜莎：魔法之剑；
兵蚁警卫：染血卷册；　食腐之魂：魔法之剑；
雄蚁队长：染血的十字架；　狩猎翼魔：异教徒的法书；
死亡之刃：死者之杖



44、为什么我的矮人不能制造武器？

制作武器时需要注意的是配方，一些材料的数量，以及对应级别的晶体和宝石。比如制作“信仰手杖”，我们就需要一个信仰手杖的制作卷轴，颗粒状骨粉60个，生命手杖的柄8个，合成的绞线30个，奥里哈鲁根30个，C级晶体150个，C级宝石81个。这些制作材料的种类以及数量缺一不可。另外……你必须是工匠职业哦！收集者可是不能制造的。当然还需要技能的配合，一级技能自然造不出终极装备。



46、为什么我的级别升高，但装备的防御效果却降低了？

这也是《天堂Ⅱ》的特色之一，其实是刺激游戏内经济的一种手段。《天堂Ⅱ》中的人物可以使用超越本身级别的装备，而且效果明显，但当战斗等级超越装备等级后，防备的实际效果就会下降，这时候就要换上适合自己等级的装备了。另外还有类似于“D级专家”这样与装备配套的技能，所以玩家还是按照自己的战斗级别和技能来使用装备的好。武器也有这种情况，但玩家一般都是使用比战斗级别高很多的武器，所以攻击效果理想，一般也不会出现战斗级别高于武器等级的情况。



47、为什么我打“位置”指令所得的坐标和地图上显示的坐标不一样？

这应该是个BUG，不过“坐标”在游戏中一般是用于确定某参照物方向的，所以影响不大。笔者认为用指令查询的坐标比较精确，相信大家玩航海游戏时宁可用“六分仪”也不会看海图上的坐标吧。如果这不是BUG……那就更可怕了，那就说明两个坐标的参照物不一样，试想以白精灵村为中心和以说话岛为中心所设计的坐标可能一样吗？甚至方向都会出错，希望官方能修正这个问题。



48、为什么现在没有城堡的血盟玩家也可以有龙？

这个问题，笔者也想了很久没有想明白。目前大陆内测版本中还未开放攻城战，也许是为了让玩家们可以测试而故意修改了任务条件吧。而真实的任务条件是拥有城堡的血盟成员，35级以上才能解此任务，任务奖品是三种幼龙之一。

任务流程是：先跟奇岩城镇精品馆附近的宠物管理人盖巴触发任务，然后到狩人村找贤者库罗诺斯，他会告诉你要见妖精必须拥有妖精石。但是矮人作不出这个物品，只有狄恩城镇的玛莉亚才会制作。到狄恩城镇跟玛莉亚说话她会告诉你制作所需的情报（材料中安皮克奥的皮肤在克鲁玛塔附近打安皮克奥可以取得），玩家要选择制作妖精石或纯白的妖精石。

妖精石：煤矿10个、木炭10个、银3个、D级宝石一个、安皮克奥的皮肤10个。

纯白的妖精石：煤矿10个、木炭10个、银5个、净化之石1个、D级宝石一个、安皮克奥的皮肤20个。

用纯白的妖精石完成任务可以获得幼龙的食物：20个妖精粉。将妖精石拿给贤者库罗诺斯，他会告诉你狩人村北门的警卫巴罗知道妖精的所在位置。跟警卫巴罗说话，得知妖精米米悠在妖精溪谷的北边最深处，寻找妖精米米悠听取情报（这是此任务最难的部分，妖精米米悠随机出现在3个位置，服务器重开后过一段时间才会出现，当玩家任务物品取得纯白的妖精石时不可攻击怪物，否则纯白的妖精石将会裂掉）。跟飞龙或亚龙说话，他会请你找回牠的蛋（找回其中1只的蛋就可以）。收集完毕拿给飞龙艾克萨利欧他会给你1个卵作为回报，将龙的卵拿给妖精米米悠便可获得幼龙。



黄昏幼龙：攻击力和防御力都较差，喂食的食物量也比较少，目前技能的效果尚不明了。

星之幼龙：攻击力低，防御力高，拥有宠物技能也需要较多的食物，高防御力的幼龙就像是骑士型的角色，是幼龙中最容易养成的。

风之幼龙：攻击力高，防御力低，消耗的食物量普通，会使用强力攻击的技能，使用技能的时候饱食度消耗的更快，属于比较不容易养成的幼龙。



49、为什么我的宠物级别练不上去？

宠物练级的确很难，大家常用的方法一般都是用“放血”技能，然后让宠物攻击，使其得到全部经验。当人物组队之后，如果与宠物一起战斗，会出现经验BUG，这时候只有宠物得经验，而人物得到的经验和SP都是0。这个方法练宠物比较方便，但人物就不能升级了。宠物一般是用来做苦力的，级别升高后的威力有待考证。



50、为什么别人的龙可以骑，我的不能骑？

要驯养巨龙，首先要得到龙蛋，而得到龙蛋的前题是要战胜龙。龙蛋孵化后出生的是“幼龙”，其外形很象古代恐龙幼崽，很可爱的。幼龙把孵化它的玩家当做母亲，与其他被驯养的宠物一样，听凭主人调遣，追随主人战斗，从而获得经验值逐渐成长。如果拥有幼龙的玩家加入血盟并有根据地的话，就进入了驯养巨龙的第二阶段。当历尽险阻把进化系统导入根据地后，就可以把自己驯养的幼龙进化为第二阶段的“龙马”。龙马能够像马一样载着主人在大地上奔驰，可以装载各种武器，而且还具有攻击力。龙马同样需要通过战斗获得经验值，逐渐进级，慢慢成长。要想得到最后阶段的驯养巨龙——飞龙，必须得到可以装置在领域城堡里的进化系统。得到了城池的血盟，如果获得了第二阶段的进化系统，血盟的成员们就可以把自己驯养的龙马，进化为能够飞翔的、最强劲的龙——飞龙。玩家可以乘坐自己驯养口吐火焰，能够轻松飞越各种障碍物的飞龙，环游世界，并可以自如地控制攻城战。龙的驯养除了基本的驯养系统之外，还包括搭乘系统、庄园系统、寻找系统等，这些都是游戏的特色所在。现在刚开放了商店贩卖龙饲料（妖精粉），大家还不快养只试试？



为什么一定要问十万个为什么？

本来，笔者只是想想搞一个《天堂Ⅱ》百分百的，可是石子姐姐非说气势不够，所以一狠心，把题目定为“十万个为什么”，不过，说是十万个，但任谁也不会真的从游戏里找出十万个问题来吧？就算我找到了，估计各位也看得厌烦了。所以说不准什么时候，我们的“为什么”就会结束的，不过，还不是现在哦，因为看到这里，大家还只是接触到了《天堂Ⅱ》内容设定的一半，而下一期，我们还会再见的哦！ ^^

【未完待续】



梦幻西游"新屋号飓风"

文/乌力斯坦



梦幻玩家们你们好，这里是家游气象预测中心，暑期已至，各大网游推陈出新日渐增多，而网易公司打造的《梦幻西游》也将在7月20日迎来其第一个资料片《欢乐家园》。因其蓄势已久，而又内容新颖，预计将会对各服务器《梦幻西游》天气产生不同程度的影响。

●居家飓风来袭

据中心气象台预测，此次资料片的主打内容"玩家之家"将在梦幻各服务器中引发第一场飓风。"玩家之家"不仅能让玩家与自己的"夫君"、"娘子"享受温馨小家的甜蜜，更重要的是其拥有各项丰富实用的功能！

要住家，首先要建房，在动手建造新房之前，先了解一下有关房屋建造的知识吧。

游戏中的房屋共分为普通、华宅和豪宅三个级别，玩家可以找长安的建房吏(28,65)申请建造新房，入住时找长安的轿夫(521,129)送到家中。最初玩家只能建造普通房屋，在找地府的都市王学习了建筑之术，并且技能等级达到一定要求后，就可以建造高级的房屋了。不同规模的房屋，建造消耗、建造难度和空间大小也不相同：

房屋类别	建造费用	体力要求	最大空间	技能要求
普通	20万两	300	14	无
华宅	100万两	400	22	建筑之术2级以上
豪宅	300万两	500	32	建筑之术3级以上

风暴指数预测：仔细一点的梦幻玩家会发现，开发小组对建房要求的设定十分苛刻。按常规来说，一个等级70级以上的玩家健身术等级20以上才能达到500的体力上限，换句话说，所谓30级玩家就可以建房，基本上只属于理论范围。而高等级玩家，大部分剧情技能早已学习，即便满足500体力上限但能够有足够剧情点学习建筑之术的人也是极少。说明白点就是，低等级玩家的现状是：剧情点够、体力不够、资金不够，高等级玩家的状况是：剧情点不够，体力够，资金够。因此，不论高等级玩家还是低等级玩家，要造出一个适合自己的房屋都比较困难。鉴于此点，梦幻中心气象台预计未来一段时间内会将会有一阵高等级玩家练新号的暴风出现。

此外，在建造时玩家体力必须是满值，开始建造后将消耗当前的全部体力，也就是说，上限500是远远不够的，否则建造结束就无法动弹了。鉴于此点，中心气象台预测，全服务器范围内将会有不同程度的全民健身活动展开，长安布店与长安铁匠铺人流量将会减少，打造、裁缝、炼金等行业会受到些许影响。

人流指数预测：建造房屋所需要的费用，会在开始建房时直接扣除。出于好奇又或者出于建房需要，20号后长安衙门将会出现一群人潮，预计人潮暴风雨将会在长安衙门短暂停留数天，做长安衙门旗子的生意会是个不错的主意。玩家等级达到30级以上才能自己建造房屋，无论房屋规模大小，建造过程都类似。首先找长安衙门里的建房吏申请，选好房屋级别和建造地点后，按照自己的需要将房屋的空间划分给卧室、厨房等各个房间，然后完成一系列的建房任务，房屋就建成了，再找建房吏申请"搬家"即可入住到建好的房屋里。每次回家时，只要找长安杂货店门口的轿夫即可送到。每个玩家最多可同时拥有三套房屋，但只能选择一套作为自己的住房。随着大量玩家入住房屋，梦幻中心气象台预测长安杂货店门口将会出现以"回家旗"为首的商业一条街，人流量会急剧增加，请大家注意行车安全。

●飓风引来新兴职业热

房屋的最大空间是指房屋容纳空间的上限，最终建成的房屋空间还受到玩家"建筑之术"技能等级的影响，其它条件相同时，技能等级越高，建造的房屋空间也越大，但最高不超过该类房间的最大空间。因"建筑之术"也不是一朝半刻即可修炼而成的，所以中心气象台预测，梦幻房地产事业将从此开始，第一批房地产高级建筑师会收益不少。

梦幻房地产业祖师确定为地府都市王，学习费用每级消耗3点剧情点，最高可以学到5级。据气象台长期观察后预测，地府客流量将在房屋经济持续升温中有很大程度的提升，因为要学技能需要剧情点，所以做剧情任务的人也会增多，帮过剧情的临时工工作量将大大增加，所以建议新人朋友多找友人协助，以防止乱收费现象发生。

此外，房间设计学也将成为未来一段时间内的主流学说，家居装潢业将蓬勃兴旺。房屋无论规模大小，都包括仓库、厨房、宠物室、卧室和佣人房五个室内房间。仓库的功能和游戏中的当铺有些类似，不同的是存取物品更为方便，不需要花费金钱，存放的物品也更多。在家中厨房制作食物与普通烹饪不同的是，有比较高的几率额外多得一份食物，厨房的等级越高，获得双份食物的几率也将提高。宠物室除了能够寄存召唤兽外，还能通过喂养和训练，分别提高召唤兽的寿命和经验。卧室是主人休息和存放金钱的地方，如果房间环境足够整洁，休息时还会提高部分体力和活力。佣人房中的佣人能够照顾召唤兽、清洁房屋、修理房屋，佣人房等级越高，效果越好。在开始建造房屋前，玩家需要先规划这些房间的大小。每个房间有普通、中级、高级三个级别，占用空间分别为2、6、12，高级的房间能更好的发挥该房间的功能。相信将会有不少人渴望拥有专业房间设计师资格，当然第一个伟大的设计师也师值得尊敬的。

谁不想拥有一个个性十足的房屋，可如何与其他玩家显得与众不同呢？在房屋等级同样的情况下，只有特色家具的购买、布置才能让您的房屋使人眼前一亮。如何成为一名合格的家居装潢员呢，首先需要学会"巧匠之术"，这项技能可以在帮派中学到，如果想把技能学得更高一些，还需要你的帮派支持研究这一技能。懂得一定的巧匠之术后，就可以去找住在长寿村的工匠鲁成，制作各种家具的"设计图"。在制作图纸的过程中，选择不同的原料和工艺，制作出的家具类别也不尽相同。制作完成后，就可以依据图纸获得相应的家具了。

了解了家具的制作流程，玩家可以选择去学这门手艺自己动手，但也不反对玩






彩绘花瓶　蝴蝶兰　花鸟图屏风　黄缎锦边帘　踏春图　文竹

家们直接购买装潢师们的制作成果，毕竟这样挑选的余地会更大。由于高级家具能够直接影响到家居环境并对各房间工效产生直接影响，梦幻中心气象台预计装潢行业的利润也会比较丰厚，但同时也提醒各位玩家不要盲目跟从，看清形势再行决定。

●房地产交易市场开辟

随着家居事业的不断发展，在不久的将来，梦幻内房地产交易市场的开辟已是万事俱备。由于每个玩家可以拥有多套房屋，对于部分拥有建房技能的建筑师而言，建房转卖会是个热门生意，且房地产利润不薄，梦幻中心气象台提醒大家注意观望，切不可急噪购房屋，待市场价格稳定后再行购买。

拆除房屋：找到衙门里的售房吏，选择“拆房”，根据房屋的等级将得到一定数量的金钱。对于风水、设计不合理的房屋而言，很难转手卖给玩家，这时拆房会是个不错的选择，梦幻中心气象台提醒大家灰心的时候不要遗忘这笔拆迁费。

房屋出售：如果准备将房屋卖给其他玩家，可以找建房吏，选择“出售房屋”将房屋折成房契，再将房契按普通物品的进行出售。房契会显示房屋的风水和规格，其中规格按5位数字显示，分别代表佣人房、卧室、宠物室、厨房和仓库的等级，例如规格12312的房屋，表示拥有普通佣人房、中级卧室、高级宠物室、普通厨房和中级仓库。其他玩家购买房契后，就可以找建房吏申请搬家，入住到房契所对应的房屋。房地产业行业相关规定由此开始确立，梦幻中心气象台预计各服玩家中将有短暂流行各种类型的5位房产数据，并有继续流行的可能性存在。33333这个数字会成为众多玩家的梦想。

●房产共有引起婚姻变革

对于准备结婚的玩家来说，1000点的友好度与50W的金钱已经不是对他们之间彼此信任的最大考验，由于房屋中寄存的金钱、仓库物品等财产在结婚后成为夫妻的共同财产，两人均可支配使用，平时的家居布置、房屋清洁也可以由两人共同打理。财产的共有化使得夫妻间关系不再只是普通的形式，而必须将以真正互相的互信互任、相依相伴为前提。梦幻中心气象台预计未来一段时日内，将会有一批无法经受考验的夫妻劳燕分飞，这不是大家愿意看到的情况，但换个角度看，也算是淘汰了一批劣质婚姻。

拥有房屋是结婚的又一前提条件，如何规划两人的新房也是结婚前需要考虑的问题。

男方：在正式结婚前，男性玩家必须拥有至少一套房屋，并且搬家入住后才能结婚，婚后男方的房屋成为夫妻双方的共同住房。

女方：结婚后女方将搬入男方家中共同居住，如果此前女方已经拥有自己的住房，需要先找长安衙门的建房吏申请搬家，从入住的房屋中搬出。

上述规定使得上门女婿一词在梦幻中将不会有存在的可能性，梦幻男性玩家经济压力将变得更大，梦幻中心气象台预计劳动力市场男性的出没频率会只增无减。

如果双方感情不和，离婚后女方会自动搬出两人的住房，同时也失去了对房屋和相关财物的使用权利。根据现实内婚姻法规定，房屋属于男方婚前财产，不属于离婚分割财产的范畴内。

●高等级玩家新目标

经过半年多的探索，部分热心高等级玩家已完成了所有剧情，龙7、凤7也快不能满足其练级的需要，不断有玩家抱怨没有新剧情、新地图，只能擂台PK找乐。而此次资料片推出的三打白骨精、真假美猴王、智取芭蕉扇3段新剧情正是为这些玩家量身打造，领取要求分别为100级、110级、120级。西游记的故事在继续发展与延续，同时也给了高等级玩家们新的追求目标。梦幻中心气象台预计高等级玩家联手挑战新剧情的现象将取代擂台上的喧嚣与吵闹。

●流行宠物新去向

在梦幻西游人、魔、仙混居的大陆上，还出没着一些珍奇的召唤兽，它们由寻常怪物在特定的环境下变异而成。这些变异后的怪物有着华丽的毛皮和不可琢磨的潜力，而且数量极为稀少，向来被视为召唤兽中的珍品。普通的召唤兽都有自己的变异种类，从外观颜色上即可辨别，变异召唤兽的颜色是独有的，而且相对普通怪物来说，变异后的召唤兽有更大可能获得较高的资质和寿命，因此成为召唤兽中的珍稀品种。

玩家在普通战斗中，有非常小的几率遇会到变异的召唤兽，如果成功捕捉，即可作为自己的召唤兽。刚刚捕捉的变异召唤兽为0级宝宝，携带要求和同类的普通召唤兽一样，但是不能用来炼妖合成，也不能当作任务需求的召唤兽使用。

功能上，由于变异召唤兽比普通宠物更高的资质与寿命，变异召唤兽搜集相信会成为玩家们共同的关注，普通召唤兽价格会受到一定时间短暂影响。而观赏价值上，因其特殊的颜色，玩家摆摊、跑商时携带上一只变异召唤兽会成为一种新现象。梦幻中心气象台预计此次变异召唤兽带给宠物市场的冲击将会与泡泡事件类似，经历过泡泡事件的玩家们会懂得不盲目跟从，变异召唤兽的价格会迅速下跌，想拥有一只的玩家可以考虑持资观望。

●变身风暴登陆

据梦幻中心气象台预测，变身风暴将随变身卡片登陆各服，各位玩家需要作好心理准备接受冲击。变身卡片是一种天界流传下来的神奇卡片，借助这些卡片，凡夫俗子也能获得七十二变的能力，变身卡片不仅能让玩家变幻成三界中的各种怪物，一些高级的卡片还能赋予玩家特殊的技能。

取得变身卡片需要拥有“妙手空空”技能，玩家可以找大唐境外的强盗头子学习这项技能，每学一级消耗3点技能点，最高可以学到10级。战斗中使用“妙手空空”除了可能偷到怪物的金钱和装备外，还有一定几率得到与其对应的变身卡。“秒手空空”技能得到大大加强，很可能成为又一条致富之路，梦幻中心气象台预计学习此技能的人群会有所增多，“小偷也光荣”的口号将会在各服中响亮的喊起。

各种变身卡记载着不同的变身方法，需要玩家学会“变化之术”才能领悟，这项技能可以找方寸山的菩提祖师学习，每学一级消耗4点技能点，最高学到5级。初级的卡片使用没有技能要求，高级的卡片需要玩家“变化之术”达到一定修为后才能使用。

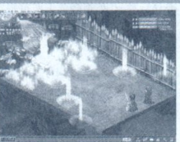
玩家使用变身卡后可以变化成相应的怪物，并且在变身状态下，不会被他人PK（不影响切磋比武）。除此之外，一些高级的变身卡还记载着召唤兽才会有的技能，并附带某些临时的属性效果，例如使用虾兵变身卡可以临时获得“必杀”技能，但会临时降低一定的伤害力。

“变化之术”的学习对变身卡的质量有着密切的关系，由于变身后的各种技能能延伸出更多不同的强力组合，梦幻中心气象台预计“变化之术”会极受欢迎，菩提祖师继压镖人群的眼中钉之后将再次成为众人口中的焦点人物，建议去做个专访问问他的感受。

变身克星TIPS：觉得变身术太变态吗？不要紧，为平衡变身术，剧情技能中有一项“火眼金睛”，能够识破变身卡的变化效果。玩家找天宫的杨戬即可学习这项技能，每学一级消耗2点技能点，最高学到5级。“火眼金睛”在平时状态下使用，当技能不低于对方“变化之术”等级时，即可破除对方的变身效果。由于变身术每级需要4点剧情点，而火眼只需要其一半的剧情点，学习火眼来克其还算是个不错的主意。

各位梦幻玩家们，梦幻各服近期的综合天气预报就介绍到这里，下面是各服务器天气预报。华南区逍遥城，停机……（众人无语……我笑，不停机我跑来写这个做什么）■

吞食天地 火系英雄的精彩

叱咤风云的《吞食天地》，将其分为水、火、地、风四大属性，每个属性都有其超强厉害的武将、有其特有的技能，有其与众不同的精彩任务。今天我们就为大家呈现火系其特有的武将以及玩家在游戏中的心得，供大家分享。

【火系人物】

【蔡文姬】：东汉末大学者蔡邕之女，琴棋书画样样精通，是不可多得的才女，更以其传奇般的经历为世人所称颂。
等级：78
属性：火
需要等级：73
出现地点：洛阳城
初始能力值：知 51、攻 13、防 30、体 31、能 21、敏 35
技能：火箭、会心一击、烈焰飏轰



点评：不难看出，蔡 MM 是典型的知宝宝，火法师的最爱。同时由于蔡 MM 会使用火箭这个很实用的三体攻击技能，所以也受到了火系左路战士的钟爱（与 MM 一起合火箭冲级，速度是非常快的）。蔡 MM 还会使用烈焰飏轰这种强力攻击技能，虽然烈焰飏轰的威力比不上白虹贯日和三昧真火，但在众多单体攻击技能中还是十分抢眼的，无论 PK 还是打 BOSS，都是十分实用的一招。

【孙尚香】：吴国国主孙权之妹，有着一身好功夫，堪称女中豪杰。但仍免不了作为吴蜀斗争中的政治牺牲品而嫁给刘备。在吴蜀彝林大战得知刘备败亡后，面蜀投江徇情。
等级：109
属性：火
需要等级：104
出现地点：江东
初始能力值：知 20、攻 82、防 34、体 40、能 13、敏 47
技能：会心一击、飞焰剑、狂炎斩

点评：孙 MM 也是一个战士型的武将，除了自身的高攻和高敏外，技能上也全部是火系左路战士的技能，个个货真价实：会心一击、飞焰剑——除白虹贯日外，火系左路最强的攻击技能，在高攻的带动下，往往可以发挥出令敌手恐怖的威力。狂炎斩更是一次可以攻击六个人（前 3 后 3）的片杀技能。如果敏捷配得好的话，找一个一次可出现六个怪的地方和孙 MM 一起合狂炎斩，相信经验值会升的飞快的，当然，前提是你要保证有足够的蓝。

【吕布】：东汉末年董卓部将。素以勇武著称，使一枝方天画戟，箭法高超，号称："飞将军"，三国时代最优秀的武将。原为荆州刺史丁原的义子，后投靠董卓为义子。一生有勇无谋，反复无常，英雄气短，儿女情长。马中赤兔，人中吕布。
等级：150
属性：火
需要等级：145
出现地点或任务：长安城、虎牢关、徐州、下丕
初始能力值：知 16、攻 105、防 70、体 50、能 13、敏 76。
技能：狂炎斩、烽火疗原、白虹贯日



点评：吕布为初始属性点较多的一种极品宠物，随着铅球的出台，吕布已不是高敏人的专署宝宝了。吕布能力强技能好，PK 练功任务均属佳品。可被玩家广泛使用。

【曹操】：治世之能臣，乱世之奸雄。
等级：150
属性：火
需要等级：145
出现地点或任务：官渡大寨、微山树林、陈留官府
初始能力值：知 109、攻 42、防 37、体 50、能 13、敏 79。
技能：飞焰剑、烈焰飏轰、八面火轮



点评：由于是法术宝宝但是没火箭不能快速练级，攻击也很难和战士一起练功。所以练此宝宝的玩家应该不会很多。但是曹操转生后能力超好，技能增加了烽火燎原可以算是火系最强的法宠了。

【关于火法师的配点】

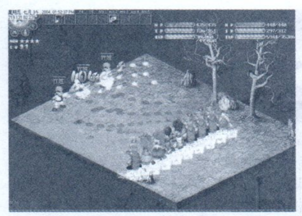
就我个人来看火法师，应将大部分的点数分配在知力和敏捷上面。知力是影响火法师攻击的重要数值，而敏捷将决定战斗时出手先后的顺序和闪避率。攻击对于火法师来说是无关紧要的。至于防御，个人认为是可加可不加的方面，随着等级的提升，防御也会随之增长。体力和能量加少许即可，一般来说 50 级前达到 10 点就基本可以了。

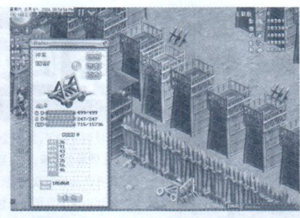
具体来说，火法师的配点类型大致可分为以下几种：

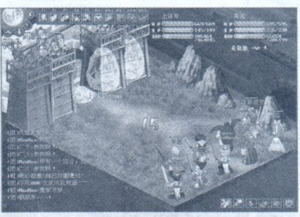
1、知力和敏捷各占所加点数的 50%，适当的加能量和体力，防御可不加。这种类型的分配点数称做敏法师。特点是敏捷高，知力也不弱。虽然这样防御和体力较少，但在 PK 中可以优先对方出手，占很大的优势。由于其体力和防御较少，在缺少队友保护的情况下也很容易被对手秒杀。在练级过程中表现尚佳，但是在越级打怪时显得有些困难。

2、知力占所分配点数的 85%，敏捷占 15%，并适当的加一些能量和体力，此种法师称作半魔法师。特点是知力较高，敏捷相对来说就比较低（就是大家常说的大小敏）。由于知力较高，所以释放魔法威力强大，在练级时不仅速度快而且还很省药。在 PK 时，特别是单 P 时，虽然能对敌人造成很大的伤害，但是由于敏捷低，经常在 PK 中处于劣势。不过在官方将火法的能力稍微下调后，这种类型的火法已经成为当前的主流。

3、知力和敏捷各占所分配点数的 10%，体力占 80%，此类法







师称为血法师。这种分配点数的方法，一反网游中法师的贫血状况，完全可以将法师练成一个大血牛。无论在PK上，还是在冲级上都不容易挂掉。但是知力和敏捷较低，无法发挥出火法师的真正威力，大多数时候都显得不伦不类，力不从心。

4、将绝大部分的点数加在知力上，加少许体力能量。这只能用BT二字来形容！绝对纯魔的法师，知力高的惊人，释放技能威力极大，一般被击中的人必死！只可惜敏捷实在是低的可怜。这样无论是在PK、练级还是打BOSS时经常先被对手打一下，再打对手，在容易秒杀对手的同时也很容易被对方秒杀。不过穿一身的敏装的"魔"法师也是绝对可以令任何人闻而色变的。

【火法师技能详解】

火系在吞食中是攻击最高的一系，正是由于这一点，火系成为吞食中PK、攻城和打BOSS中不可缺少的职业。无数玩家钟爱火系秒杀人的感觉，这一切都归功于火系高攻的技能。又可分为火战、火法两种火系职业，吞食中火系共有3条路的技能可供玩家学习，其中左路技能的发动和攻击有直接关系（火箭除外），适合战士学习；而中路和右路的技能则和知力有关，适合法师学习。火战主要走技能的左路，左路的技能大部分和攻击有关，火战技能有吞食中最强的PK计(白虹贯日)。火法分为中路火法和右路火法，这两路的技能都和知力有关，中路的火法师有最强的全体攻击技能，而右路的是单体。当然要走什么样的技能路线，还要自己决定。

纵火术：需要技能点数1，消耗SP9。火系最初级技能，新手火法全靠它冲级。

火箭（左路）：需要技能点数4，消耗SP15。此技能可以攻击三个目标，是火法师冲级的利器，基本上火法冲级都使用此招。

烈火（右路）：需要技能点数3，消耗SP14

火球（右路）：需要技能点数7，消耗SP22。释放出大量的火球攻击敌方单体5次，也是一个过渡技能。

炎之舞（右路）：需要技能点数10，消耗SP30。攻击敌方单体的技能，威力与风火轮相当。

烈焰殛轰（右路）：需要技能点数12，消耗SP37。火系右路第二单体攻击技能，从空中召唤一道闪电攻击敌人，威力非同小可啊。

三昧真火（右路）：需要技能点数16，消耗SP44。吞食中除白虹贯日外，最强的单体攻击技能，在高知力的带动下，足以秒杀除水系以外的任何职业，恐怖之极啊。

火轮（中路）：需要技能点数6，消耗SP22。踢出一个火轮来攻击对方单体，也属于一个过渡技能。

风火轮（中路）：需要技能点数10，消耗SP30。放出3个带火的车轮攻击敌方单体3次，威力居中。

八面火轮（中路）：需要技能点数12，消耗SP37。火系中路技能中最强的攻击技能。建议练中路的火法将此技能加满10级再学下一个技能。

烽火燎原（中路）：需要技能点数16，消耗SP44。火系唯一的全体攻击技能，虽然威力不是很强大，但是可以破除对手的隐身，因此在团P中发挥的作用非常大。

学习技能需要注意以下几点：

一、无论你想学什么技能，都要先学火箭。因为火箭是跟随火法师终身的主要冲级技能，没有火箭的火法师冲级的速度就会大打折扣。

二、无论学中路技能还是右路技能，只要选择其中一条来学即可。而现在大多数火法都选择学习右路技能，因为他们的目标是吞食中最强的单体技能——三昧真火。

三、一般情况下，每个技能只学一级就够了，攒足点学下一个技能，等所有技能全都学会了以后再考虑加别的技能（一般加点的时候都是先加最厉害的技能）。

四、技能加点的小技巧。由于技能面板中的技能图标距离都很近，因此经常会出现加一个技能时，鼠标点到另一个技能上面。所以加技能时先把技能的资讯面板打开，要加哪个技能直接在上面单击技能图标就行了。（如果你认为你是大款的话，可以买三思袋来取消你所加的技能点）

【火法师的冲级道路】

冲级的过程中需要注意以下几点：

1、在宝宝一击打不死怪物的情况下，最好让宝宝的敏捷比你高出一点（就一点），这样不但合击的几率较大，在不合击的情况下宝宝也不会抢你的经验。

2、最好去找被自己克的风系怪物打，这样可以在很小的损失下给怪物以加倍的打击，让自己的冲级之路变的事半功倍。

3、最好去习得遁逃术。现在每个练功点都会随机出现很BT的BOSS级怪物，攻击力超强。必要的时候逃跑显的很重要。（遁逃术逃跑成功几率100%）。

【火系盘古巨兽任务】

任务流程：从蓬莱村码头往上走会随机出现蓬莱仙岛（如果没有可出村再入村不断试），找北斗星君触发任务。在水路找个倭国海洞，进入山洞会触发剧情。穿出迷宫之后会到一个都是岩浆的地方，在这里有一场战争（6只炬鬼兵、2只爪鬼兵。炬鬼兵等级53 HP2307 火系，会火箭、烈火；爪鬼兵等级43 HP1871 地系）。战胜后走到底会突然触发与盘古巨兽对话，有二项答案选择：一是直接得到炬炎戟（攻+11，敏-1，lv35），任务完成。二是马上进入战斗，盘古巨兽等级110 HP11415 火系，有5只炬鬼兵、2支爪鬼兵。当盘古巨兽HP低於3000以下的时候，战斗会强制结束，进入剧情。回去找北斗星君，奖励数值点数1、技能点数1，任务完成。

任务分析：任务的关键就是和盘古的一仗，由于战斗敌方的HP爆高达到1W，所以要准备好持久战。首先找好5个玩家，其中要有水系会冰封一名，知力高的水系医生一名，会旋风的风系和会树精的地系各一名，最好在带个知高的火法。首先队长要把知力高的水系医生设为军师，在战斗中可以回SP（知力100的大约每回合可以回15个SP）。在战斗时，要把巨兽定住，再把旁边的小兵全杀掉，然后使用一级魔法（比如纵火术）这样可以不用喝SP。一点一点的折磨巨兽。注意：巨兽要从头定到尾，不可以失误！■





天翼之链 路西安踩点大冒险

文／若怜如梦



做为一名“出色”的剑士，这是和我亲密的朋友出来冒险的第一天。我们肩负着王国之鹰的秘密使命来到了雷帝亚城。和城里的人们匆匆打了个招呼我就迫不及待地出城一览这里的美丽风光，这里低矮的树木和小山石自然形成很多林间小道，千折百回使人忘形于其中，两三小花猫悠闲地嬉戏着。一点也不像有什么问题啊！我这样想着，鸟语花香使人睡意渐浓，于是是我找了个小石头坐了下来，一会就打起了呼噜。唉呀，很痛！我很快就被剧痛惊醒，一只可爱的小花猫竟然凶狠地咬了我一口，同时我发现有数只花猫都向我围了过来而且都目露凶光。果然不简单呢，我拿剑在手，这些善良的动物竟然会向人类发起进攻，我一定要弄清楚是怎么回事。是猫牙，牙上有古怪，我迅速挥剑砍下了最近的小猫的牙，果然，牙没了后，它们立即平静下来了，一会儿我就将周围的猫牙全“拔”了下来，可是自己也受了伤，我的能力难道还不够吗？这些魔物还真不好对付呢。我相信这种小花猫一定是最低级的，前面还不知有什么更厉害的东西等着我呢。

在城里，我遇到了喜儿，与其说我见到了她，不如说她找到了我，正在我没精打采往里走时，她叫住了我，真是个热心的好姑娘，她主动为我疗伤，我一瞬间仿佛听到了美妙的歌声。

恢复精神后，我又出了城来，一口气跑出了好远，路上摆平了几只小花猫，我的战斗经验积累到了一定程度，可以提升级别了，当然我并不急着升级，因为级低的话还可以蹭到更多的经验，还有一个最重要的好处，那就是当升级时，所有的生命、精神、疲劳都可以完全恢复，在激烈的战斗中，自主地选择升级时机可是有起死回生效果的哦！当然经验值积累是有限度的，到了一定限度，不想升级也会自动升的。

升级后，我可以自己选择发展方向了，我是使细剑的，当然刺击和速度最重要，自此，做为剑士的训练正式开始啦！

走着走着，我见到了一种果冻样的小鸡，头上还顶着片叶子，很可爱！根据以前猫牙的经验，我觉得那片叶子也有古怪，但它们不会主动攻击我，我试着碰了一下它，被它反击了，看来绿叶确实使它们具有了自我保护的能力，但这个物种较为温和所以不具备太大的魔性不会主动袭击。这个地区还有用叶子包着头并且扛着包袱的小精灵，以及食人的花妖，它们可不好对付，我试着挑战了几个，感觉经验增长很快。但冒失地深入敌阵，使我很快就被围攻了，摸摸背囊才发现什么可以恢复我生命的东西都没有带，非常后悔没有跟杂货店的小姐好好套套磁啊，于是疯狂的攻击使我很快地失去了意识。

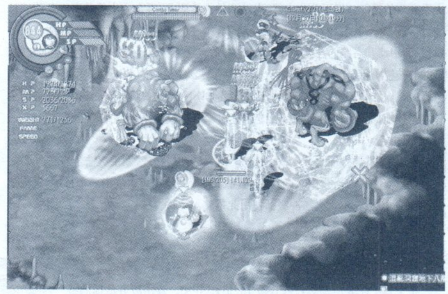
也不知道过了多久，我醒来时是在城中央，生命值也恢复满了。这时一个过路人对我说：小伙子，出门一定要小心，因为你是新来的，所以受照顾，不会没收你的战斗经验，也不会收取复活费用，但是当你超过6级后，那就要付费了，而且我们说不定会从你的包包里挑一样最值钱东西拿走。我听后吐了吐舌头，心想等我到6级了，才不会这么容易死呢，让你们赚便宜。嘴里却说：真谢谢你们啊，这么做很公平嘛，我以后一定会小心的，然后一个箭步蹿到了杂货店里。

备齐药品后再次上路，这一次有了些经验，我顺利地升到了6级，然后纯粹出于好奇而走入了贝那因森林的深处（地图标号3）。

这里的怪对我来说很是吃力，一不小心血就见底，打不过就跑吧，有了前次的教训我可不敢再轻易地死掉。就这样一路跌跌撞撞来到了森林小径，这里异常的祥和出乎我的意料，而且我发现了一个和雷帝亚城中一样发光的东西，这就是传说中的传送点吗？我小心翼翼的踩上去，哗！回雷帝亚了！

再往前走会是哪呢？我怀着无限的好奇心从森林小径出发，踏上了一个新的地方——塞尔巴斯平原。

这里哪像是个平原嘛？一条羊肠小路，怪还很多，很难打，非常不好走，经过了几次转折以后，突然我的眼前豁然开朗了！没有过多的树木，取而代之的是一片黄土平原，一望无际，在土地上盛开着各色的小花在阳光的照射下闪闪发光，壮观美丽之极。有一条河流把这个平原分成两部分，我在河水中洗了把脸，清凉的水使我的头脑更加地清醒和兴奋。这里除了见过的小怪外，还有一种红色的瓢虫，外表可爱但性情暴躁，它们的壳应该是魔性的根源。穿过了平原我终于到达了四大主城之一的库尔城。



第一次到达别的城市，真是非常兴奋啊，城里的风格完全不一样呢，这里像游牧部落一样，散落着一些帐篷，当地的居民住在其中，让人感到强烈的异域味道，关键是这里民风异常淳朴买东西便宜而卖东西贵，这下可以好好赚一笔啦，哈哈。到了新地方千万别忘了开传送点，由于这边的怪级别低，所以我还要回雷帝亚苦练，这次冒险也就告一段落了。

带着库尔的泥土芬芳，我回到了雷帝亚继续修练（战利品别忘拿到库尔卖）。出城远点的地方发现了有毒的果冻和跳跳菇，毒果冻不会主动攻击，但要惹了它也不是好玩的，如果远处再来两只跳跳菇最好就考虑躲一躲了。跳跳菇是我遇到的第一种远程攻击小怪，它可以从大嘴中吐出液体攻击，而且我发现对于远程攻击，如果你已经被盯住就很难躲开，所以是非常头疼的一类敌人。跳跳菇打死后会变成普通的磨菇，看来是将磨菇注入魔力而成的变种生物。当我升到8级时，这两种怪对我也构不成什么威胁了，于是又大意了起来，一次不小心闯入一片红椒花中，突然一只红椒花从花芯裂开露出了可怕的牙齿并向吐我出一种液体，这种攻击可远非跳跳菇可比了，我中了之后生命立即减低大半，我赶紧嚼一个草莓入口，低头狂跑，但慌忙中跑错了方向，跑入了更多的红椒花中，它们都想得到命令一样一起向我攻击，可怜的我又一次昏死在地。

回城之后，付出了惨痛的代价——丢失了5%的经验和3%的金钱。我体会到我

的防御力有些低，装备也太差了，于是用我攒的钱换了一套8级装备，这时就算遇到一两个红椒花也不用怕，我练到9级已经可以和人组队战胜这种魔物了。还有忘了说了，要防止被远程怪物攻击的话，站在你看不到它的地方，它也就看不到你了。我就这样且战且跑地打红椒花到了10级，也赚回了当时买装备的钱。

这时得到了些那维克的消息，那是我的家乡，在雷城训练了那么长时间，我也该能自己回那维克了吧，而且我也该回去存一些这段时间打出的武器装备了。正好这时收到命令让我回那维克接受新的任务，虽然知道路途艰难，我还是兴奋得彻夜难眠。

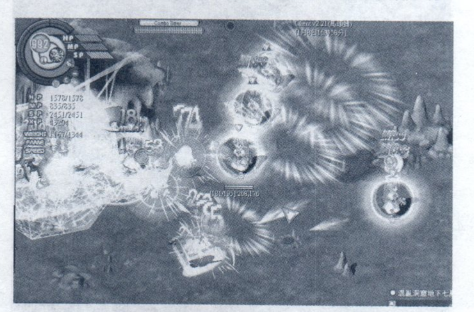
随着一声鸡鸣，太阳照亮了整个村庄，这天早上雷村显得格外的美丽，似乎也要欢送我这个远方的客人回家了，我整好行囊，踏着晨露和朝阳就向那维克的方向进发了。冒险者的本能让我没有选择已经开过传送的库尔城那条路，而是踏上了另一侧从没走过的道路，这边是贝那茵森林的尽头，这里有强大的多多熊，它们本来脾气温和；但是走夜路时一不小心还是会碰到它们，只要被攻击一下，我就有生命之危，好在我带的药多，一路九死一生终于到达了克雷得城。

这是个不大的城市，没什么特色（别小看这里，技能达人可在这儿呢）权当歇歇脚吧。在城外的市场区我发现了一个会变魔术的家伙，只要把装备或武器给他，并按装备好坏付他一定的钱，他会给变出更强些的装备，但也可能是弱化了的装备，这个挺有意思，真像是一种赌博呢，但对于我这个穷人来说，用自己辛苦攒钱买的装备来赌博还真有点不舍得。我决定先不急赶路，考查一下城外怪物的情况再说。

就在紧临城外的两侧区域，有大量的飞天猪、瓢虫和蜜蜂，那里的地势很险恶，极其狭窄，怪物不强但重生得很快，一会就会围成一堆，给冒险者带来很多的麻烦，但级高些的人们很喜欢在那里练级和捡战利品，很短时间内就可以“名利双收”，非常适合我这个级别的人去，于是我用了一天的时间在那里淘金，很快就挣了自己当时来讲的第一笔巨款——大概有12万多吧，手头不那么紧张了，也为我的12级装备打下了基础。然后我找魔法赌博者去强化了一下装备就准备继续出发了。

到塞尔巴斯平原入口开了传送，我就踏上了帕伦西亚海岸，和缓的海浪冲刷着白色的沙滩，远处浓密的森林中传来一两声虫鸣，简直一片天籁之响，使人神情放松，心情舒畅，我不禁暗暗得意自己选对了一条去那维克的道路，但谁知巨大的危险就潜伏在前面，下一刻我就会为自己的决定深深地后悔。往前走，我看到了一两只变种的海星和海猪，知道一定不好惹，我小心地奔跑着，没想到这些生物越来越多，可能是因为闻到了生气，所以都从海里上来了吧。现在又刚好天色晚了，四周立即暗了下来，刚刚的美丽景象顿时全无，一片恐怖罩上心头，身边一点人声都没有，代之以悉悉嗦嗦的怪物移动的声音，我紧握着剑加快了脚步，可是不管怎么跑，怪物只会越聚越多，发自海中怪物身上的腥味冲鼻而来，让人作呕，更加重了我心中的恐惧。终于我被淹没在怪物堆中，孤独地死去了……被魔法力量带回城时，身上的财物损失大半，经验也降低了许多，整个人神智不清了好几天。我意识到那维克离我是如此的遥远，心中充满了绝望。那几天，我天天在克雷德向那维克的方向眺望……

直到有一天，一位来自那维克的白魔导士出现在我的面前，“我叫爱儿”她一见到我就爽朗地说——真是位活泼美丽的姑娘——“听说你在到那维克的路上遇到了些麻烦，我能帮助你吗？”她还是位热情且极富同情心的姑娘啊。我心里一热，但随即，身为勇者的自尊又冒了出来“我想，我们并不认识，我想一个人静静，姑娘您请便吧。”



“哈哈哈，你装什么呀装，我可是个白魔法师哦，你要知道，很多比你还了不起的人都愿意和我一起冒险呢，况且这回你以为我会白帮你？我也是要去雷帝亚做蘑菇的采样，我带你去那维克，你再带我到雷帝亚呗。”

“你都能从那么可怕的海岸过来，还用我带去雷帝亚？”我现在非常怀疑她的身分。

“其实我一个人根本走不来的，我也是让一个冒险者带来的，我们路上配合非常安全，你不想试试？”我的内心松动了，眼前也现出了希望，“好吧，我一定带你到雷帝亚！”

“我也不会让你一个人死在海滩了，我会复活哦。”听到她这么说，我感激地点了点头。

我们就这样一起踏上了海岸，我忽然又想起了一件事，“那些怪物都攻击你可怎么办，你根本就挨不了几下啊？”

“那些怪物只会攻击第一个打他们的人，对于其它远距离打击他们的人根本不管不顾，甚至另一个近距离加入战斗的人，也不会成为它们的目标。到时你尽量吸引火力，我给你加恢复，和各种增强效果，不用担心的。”

我的直觉告诉我她绝对是值得信赖的，况且我担心的就是她的安危，自己其实无所谓，听她这么安排，我欣然答应了。于是我们上路了，开始还好，我带着光之壁障术光环可以加倍承受打击，怪物对她有威胁时，我就上去给一剑，然后带着她飞跑出来。基本上杀怪不太可能，还是以躲为主，将过海岸线一半的时候，她的精神力有些不够了。

“我们再坚持一下，快到了，前面过了海岸就非常安全了。”她这时比刚见到她时多了几分英雄气概，我暗赞了声好，强打精神，拨开我们身边如潮的魔物。突然我的光壁消失了，她也被围住来不及给我补加，我立即被两个怪物打中，生命见了底，见鬼，偏偏这个时候药全用完了。正在我发呆的时候，又有数不清的怪物扑了上来，却见爱儿挥起法杖打向带头的怪物，并对我说：“你快走，我过不过去无所谓，你一定要过去，眼看就到了，不能功亏一篑！”我说不行，要死一起死，要走一起走，然后奋力一剑劈中一只最近的怪物。她没有说什么，而是向我挥一挥法杖，用最后一点魔法力将我远远弹了出去，我跌到了海岸入口的结界上，因为是人类所以被吸了进去。

隔着结界，我看着她纤弱的身体消失在怪物堆中，我不忍再看下去，回过头坐在地上，早已是泪如泉涌，心如刀割，比自己上次遇难还难受千倍，我甚至无法站起来面对我的家乡那维克，我无法接受我的回家是用一个可爱的白魔法师的生命换来的这种事实，我突然想起身上还有一个复活药粉，我要去救她！念及此处我猛地转身欲冲出去，却见到一个白衣女孩笑盈盈地站在离我很近的地方。“爱儿！！你没死?!”“我升级了，没想到吧，我也没想到，因为我根本打不动那些怪物，怎么能升级呢？后来我明白了，原来是你最后劈的那一剑出了爆击，那只怪只剩一丝血了，我用法杖打死了那个怪然后就升级了，升级后我就可以冲出来啦，幸好还不远……”

不等她说完我突然紧紧地将她抱住“太好了，太好了”我嘴里喃喃地只会说这几个字。

那维克的海风这时感觉异常地轻柔，我离开这里的时候还很小，这时当年那个小海港竟然变得如此繁华，我不禁惊喜万分。接到了王国之鹰的新任务是让我们讨伐果冻鸡王，然后开了传送，我就和她取道回雷帝亚，这回我们走库尔那条路，这条路果然比海岸要简单多了，路上两个人打鸭战士和骷髅也不危险，边走边练级很快就到了30级。我们约好了将来一起去打果冻鸡王，一起去那些没去过的洞窟练级探险，我很庆幸能在回家的路上，结识了这一生最好的伴侣。■





剑网百态

文/魏无牙

各位听众晚上好，现在是家游广播电台评书联播时间。话说公元二零零三年，一个崭新的世界——《剑侠情缘网络版》出现在了我们的面前，虽然她只是个虚拟的世界，但小虾米我，还是义无返顾投身到了这个世界中打拼，在历经千辛万苦后，小虾米我终成正果，成为老鸟一只。下面就由我为大家演绎，以小虾米为主人翁的长篇自转体小说《剑网百态》。

一、无耻的魏无牙

俗话说人在江湖飘，哪能不挨刀，闯江湖没点黑社会势力撑腰可不行。帮会和门派不同，门派是系统设置的用来给大家学武功的，帮会就是玩家自己建立起来的黑社会组织了，在帮会里面不用学武功，只需要跟着老大到处砍人就行了。帮会的建立是为了让玩家能够群P，还能给大家一种归属感，拉帮结伙，生活需要嘛。

选择帮会很重要，跟错老大可不行，不好的老大每天就只会叫你和他去砍人，几天喽罗当下来，别的没捞到，仇家倒结了一大堆。所以入帮务必心明眼亮，跟对老大，遇到关心属下的老大，时不时给大家些好装备，带大家出去做点好事，跟着这种老大，简直就是名利双收，爽得不得了。

玩家都想找个好老大，这里隆重推荐一区二服的魏无牙同志，此人除了名字差点，经常被人喊成魏无耻（无齿）外，等级也稍微低了点，通常和人家PK都被追得满世界乱跑，但是总的来说还算个好老大，他会耐心地带新玩家去练级，帮你打架也绝对冲在前面，相当仗义啊。

你问我他是什么帮的帮主？哦，忘了说了，他是建了个叫光华门的帮派，因为我老大是南京人，所以最早打算取名叫雨花台。后来老大说太伤感了，改名为光华门，光大中华的意思。

PS：现在是广告时间，要跟老大的小弟尽快报名，机不可失，失不再来！

二、十亿人民九亿商，还有一亿在观望

有句古话叫“无商不奸”，那是在古代，商人受歧视的时候，现在可不一样了，改成了“无商不活”，意思是市场经济要搞活，就得让商人们在里面翻江倒海才行。《剑网》里面商人可不少，只要你愿意，任何一个玩家都可以当商人。独特的摆摊系统为玩家提供了最方便和独特的经商方法，任何人在任何时候都可以下海去游两把，当然，赚还是赔就得看你的运气和手段了。

每一位到了十级的玩家都可以在城镇里摆摊，给自己想要出售的物品标上价，然后坐在地上等别人来买，而这个时候玩家甚至不用在电脑前面控制人物，若有人想买，他只要给出你标的价，交易便会自动完成。

放眼看《剑网》里，没下过海经过商的人还真没几个，打来的装备，不是自己的内功系列，或者性别不符，就成了鸡肋，食之无味，弃之可惜，但是到了别人手里可能会相当有用。系统商店开出的价码当然是一贯的强盗理论，只许他欺负你，你还真没办法还嘴，随便什么高级东西到了那里就跟收破烂没两样，精明的玩家自然不甘心受这气，于是自己摆个摊卖装备就成了时尚，正所谓“十亿人民九亿商，还有一亿在观望”。

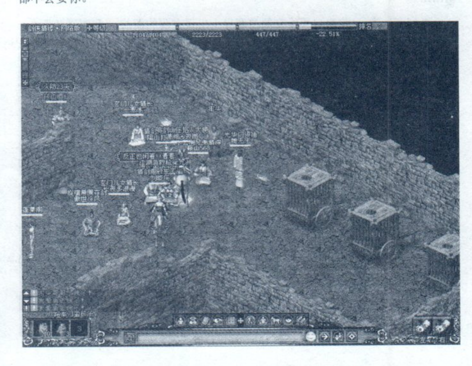
随便走到哪一个市镇，都可以看到满地坐着摆摊的玩家，每个人头上都顶着个大大的广告牌，这广告语也是凭玩家高兴自己打出来的。有的博取同情型，比如“血本无归，跳楼大甩卖”；也有诱之以利型，比如“全国最低价”；更有泼皮无赖型“不买我跟你急”；甚至有的玩家已经把经商开发出了一整套集成化、集团性质的企业模式，有的专门负责打装备，有的专门负责卖，更在游戏中各大城市建立了销售网点。最搞笑的一次，小虾米我看到一位女性玩家头上顶着“重庆百货大楼”的招牌，真有广告无处不在的感觉呢——说到这里，小编那边一定在琢磨，啥时候也摆个“家游超值精品店”玩玩吧？哼哼，小心摊位被玩家踩爆喽。

摆摊的广告牌可算是《剑网》的一大创举，以至于摆摊在游戏里成了时尚，集中了玩家的各种奇思妙想，好的广告能让物品尽快找到买家，有趣的广告更能搏得大家的会心一笑，形成《剑网》所独有的广告文化，使玩家光在城镇里看看别人想出的广告词便已经能得到启发和享受，甚至有可能将来为别人想广告也会衍生成为《剑网》里的某种职业，搞不好哪天我们会突然看到某个玩家头上顶着个“大宋天朝广告传媒有限公司”的牌子招摇过市，那可就有意思了。

三、欲练神功，挥刀自宫

玩《剑网》的人都知道，游戏中有一套自己独特的练功升级模式，玩家一出来可以学的只有轻功。这轻功好学，没有等级要求，只要跑到村口的武师那里听他说话，然后打一百几十个木人、木桩之类的死东西就学会啦。也有的人嫌麻烦，不学轻功，直接就跑出去打怪去了，当然这样也可以。但是轻功还是很有用地，第一个用处当然是可以用来逃命，第二个用处是你可以在屏幕上飞来飞去好看，要是有新进来的MM，你这样飞一飞，恐怕比露个什么降龙十八掌还让她吃惊，可观赏性相当强，要不然怎会有玩家等级已经很高啦，又回过头来学轻功——拿着绝世神兵，骑着高头大马，穿金戴银的和手拿破铜烂铁，穿着废旧棉袄的后生小辈们一起可怜巴巴地跑来跑去砍木头桩子。

到了五级，就可以离开村庄进入大地图啦。不过处境相当可怜，随便哪里的怪物都可以欺负你，而你除了只能用来逃命和表演的轻功外什么功夫也不会，咬咬牙熬过来，到了10级就云开雾散啦。因为这时候你就可以去找个门派拜师学艺，闯荡江湖嘛，背后没点势力那怎么行，何况真正的功夫，是要入了门派才能学到的，不过话说回来，江湖上的门派也大都是些势利眼，你没到10级随便哪个门派都不会要你。



好多玩家在10级选择门派的时候都选择了少林寺或者峨眉派，怪只怪武侠小说和电影都太强化这两个名门大派了，并不是大家都喜欢当和尚或者尼姑，只不过反正是游戏嘛，大家都以为少林寺和峨眉派厉害一点，于是跑到峨眉少林去拜师学艺，于是做任务、学功夫，平日里倒也没什么不一样。

但是很快问题就出来了，《剑网》新开放了结婚系统，玩家到了20级就可以结婚了。大家高兴啊，马上带着自己在游戏里面的另一半跑到月老爷爷那里去登记注册领戒指，谁知道月老爷爷不买帐了，别的门派都没问题，只要是两个人里面有少林派或者峨眉派的弟子，月老爷爷都不给登记，还说出家人要受清规戒律，不可以结婚，这下可把少林峨眉两派的玩家搞得郁闷无比，想不到游戏里面还真有出家这么一说，早知道就不去那两个门派了，现在上了贼船，想脱身也脱不了。

没办法，这些六根未净的和尚尼姑们只好牛郎织女，天河隔断，身在曹营心在汉，身在寺庙心在洞房……熬吧，熬到出师就能还俗了，要不然，到了五十级，狠狠心交点钱转会算了，看看人家昆仑派，虽然是道家，但是也没说过不准弟子结婚呀。

各位想到少林寺去学易筋经或者是到峨眉山找倚天剑的玩家可要想清楚了，是不是打算出家，要是六根未净，尘缘未了，还是三思而后行，进去了，可得起码50级以后才能娶老婆了，要学绝世神功，你就得心无杂念。

可怜了当初不知道这种设定冒冒失失当了出家人的玩家们，看着辛辛苦苦泡来的MM或者GG近在咫尺，却不能拜堂成亲，只好发奋图强，苦练武功，期望有一天破门而出，摆脱这两个阿弥陀佛、青菜豆腐的门派的束缚，与心上人双宿双飞去也。

正应了一句江湖传闻："欲练神功，挥刀自宫"，自宫虽然不必，但是清规戒律要是较起真来，未必就比自宫好受。若已自宫，只能劝你下辈子再用功了。

四、活雷锋喂蚂蚁

初入江湖，大家都是赤贫阶层，看到地上有一块钱都会抢上去揣兜里，以前咱当江湖混混那会还好说，经常干些抢劫捡骨的勾当让自己瞬间脱贫，其实自私点说，这种活法也不赖。但是偏偏《剑网》有个玩家仇杀系统，搞的大家现在都象活雷锋一样，见宝不捡见怪不抢，想拦路抢劫还得掂量自己的斤两——郁闷啊！

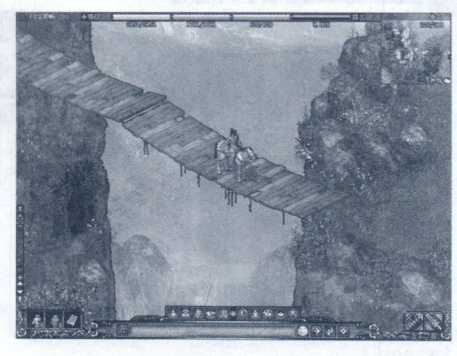
先说这个仇杀系统，假如你在野外遭遇PK或是调整物品栏时不小心丢了东西出来，旁边冲过来一个家伙顺手捡了就跑，这时候你可千万别发愣，别服软。在《剑网》里，你可以和那个家伙打一架，以泻心头之恨。通常如果双方中任何一名玩家没有开启PK开关，那么两人都是打不死的，但是《剑网》可以，你只需要开启仇杀模式，选择仇杀对象，系统会提示十秒钟后仇杀开始，这个时候你就可以去追杀那个竟敢惹你生气的家伙，当然，前提是你要跑得够快，因为对方有十秒钟的时间逃跑，你要能够追得上他，如果让他逃回城镇，仇杀自动失效。

不过江湖讲究以和为贵，大家都是中原武林儿女，共同的敌人是金国入侵者，所以还是尽量不要内哄的好。学武之人讲究德艺双馨，武德还排在武艺的前面。"大家出来混，迟早是要还的！"闯荡江湖最重要是个德字，在一区二服里就有个叫魏麻衣的人，操守甚正，经常以德服人，以德抱怨，德才兼备……据说心肠比我们老大还好，即使经常一不小心就被人唤作"喂蚂蚁"，那也不急不气，出门在外见地上有宝贝都躲着走，路遇不平则是拔刀相助。

各位兄弟，这样的人已经世间少有，所以希望以后在游戏里面见到魏麻衣，要多帮助他，提携他，用不了的装备和银子尽量送给他，有事没事请他喝茶，要本着武林前辈爱护后辈的慈悲心肠来关心他……什么，你问我是谁，我……就是魏无耻，错！错！我就是魏无牙，魏麻衣是我的小号。哈哈哈哈！嘘~~

五、背靠大树好乘凉

江湖他喵的就是一个危险的地方，没事在上面乱晃的确不利于人生安全，但是不混又不行，看到别人威风凛凛一呼百应的样子自己心里又痒，觉也睡不好饭也吃不香，老想着自己有这么一天也威风一把。所以这江湖还是要混，江湖上的兄弟头脑也都灵活，还是有办法安全和闯江湖兼顾的，你看看那些江湖上的帮派，一个接



一个地成立起来，说白了就是大家心里害怕，凑在一起感觉安全点，胆也大点，双拳难敌四手，好汉打不过人多嘛。所谓孤胆英雄这样的人物，美国电影里面很多，真要到了现实里，孤胆英雄变成孤魂野鬼的概率要大得多，因此这闯荡江湖的第一步，就是选择自己的帮派。

俗话说女怕嫁错郎男怕入错行，这门派要是势力不够大，名声不够好，不但不能在背后给我撑腰，还会毁了我的英雄之梦。选来选去，我就选了天王帮，据说因其一贯行事蛮横，武功招数又多威猛狠招而名声在外，虽说好坏参半，但这入行入会就好比炒股票，得看准，涨得厉害的股票一来不容易买到，二来追高不宜费力费钱，一旦跌下来还会亏了本钱，我就看准了天王帮这种潜力股，入会不难，容易混到高层，经营得好就会水涨船高，对我实现个人梦想大大有益。顺便说句题外话，姑娘们选老公也要这样，别去傍什么大款，风险系数太大，您就看准了像我这样有潜力有抱负的小伙子，在他还没涨的时候把他买进来，这种投资才是最牢靠的。

六、一入门派深似海

这门派也入了，老大也跟了，终于似乎可以松口气了，打怪再也不用担心反被怪物欺负，走在路上回头率好象也比以前高了那么一点点，只是大家看偶的眼神好象饿狼看到小羊，是个人就可以对我吆喝来吆喝去……

也是，谁让俺啥武功都不会，只能跟在几个先入门师兄的屁股后面端茶倒水、提鞋扫地倒马桶。就连那伙房烧水的癞头小四不也就是跟着老大学了几招什么黑虎掏心、力劈华山，现在就拽得不得了。那天还非要请我睡在地上让他骑。等我学会了武功，非要先让他来个平沙落燕屁股落地式，再让他来个饿狗扑食嘴啃泥。

说归说，入了帮是不能闲呆着地，这就跟您上班是一样的，不管您有事没事干，您都得做出一副忙碌的样子来，哪怕只是把文件拿出来放进去、放进去又拿出来……总之只要你没闲待着，那怕你什么屁事到最后都没干成，也还是有升迁的机会的。

这不，皇天不付有心人，机会终于落到了我的面前，帮里一个小头目交代我去找几块石头。可这石头哪里没有，门口那乱石岗要石头多的是，还非要我专门去找。估计小头目《西游记》看多了，一件挺简单的事情非要搞得这么负责，算了，人家是头，他爱怎么样就怎么样吧！

费了九牛二虎之力，总算是把这个石头给拿到了，小头目他老人家一高兴，总算是露了几手武功，不过就我这学一招半式，何时才能出头啊。

"小魏子，赶快过来把马桶给倒了。"唉`师兄又在叫我了，忙先。

不看不知道，世界真奇妙。由于时间的关系，今天的剑网百态节目到此结束，感谢您的收听。各位看官朋友们，不知道您还希望老鸟我再次为大家带来哪些方面的内容，欢迎大家来信，地址是：剑网一区二服成都伏牛山七门八号 魏无牙收 邮编：888888■

绝对女神 最新版完全指南

文/雪文





绝对女神》是一款结合神话与科幻的全新风格 FULL 3D MMORPG 网络游戏。如今《绝对女神》即将公测，它逼真华丽的画面，明亮宏伟的场景，吸引了越来越多的玩家。这里分职业讲一讲其特色和 PK 的特点，就当是新手教学吧。

◆神秘骑士

主要特点：大地属性角色，使用武器为剑，强调物理攻击力和敏捷。攻击及命中都很高，在以大地为背景的区域可以发挥更大的力量。

PK 特点：单体攻击比较强，新版出的三连斩技能，可以秒杀没有加体质的法师和风弓风刀。防御也不低，各项数值都比较平均。

骑士是所有职业中最中庸的，不错的普攻，不错的技能，不错的防御，不错的回避。每项都不算高，但综合素质很好。单砍很舒服，组队一般负责保护法师。

个人认为前期适合单砍，这样升级比较快，而且省心。中期的时候要配合技能，在技能间歇加上普通攻击，尽量让能量包的血和魔一起用完，减少回城次数，提高效率。在后期的时候，就一定要组队了，或者沿用中期的练法，其实冲撞是很好用的技能！本人还是倾向组队，大家在一起边聊天边练级，不是很好吗？本来网游就是一个大家庭。再说，不用为法师抢怪而头疼。但是，这里我要说一句，奉献骑士远比流浪骑士好练，而且也厉害，这个也算是共识了，不再多说，只是希望新手少走弯路。

水之精灵

主要特点：水属性角色，使用武器为杖，强调智力（以智力为主）和敏捷。主要使用魔法进行攻击，拥有极高的魔法值，在以水为背景的区域可以发挥更大的力量。

PK 特点：水精灵单体攻击极高，但是缺点是显而易见的，防御低，并且没有风之探险者跑步速度快，所以秒人的同时也容易被秒杀，适合偷袭。

水精灵法师是一个受大家喜爱的职业。在各个游戏中，基本上法师都是攻击很高的，《绝对女神》中也不例外。因为法师的超强魔法攻击，及远程攻击的特点，游戏中升级最快的也是他们。早期，法师可以单练，用简单的技能，边跑边打，很容易升级的。到了中期，当然就组队打，用群法配合单法点杀。等强力终极魔法出来了，冰之魄加上高等级的冰雹雨。基本就无敌了，单练和组队都可以。但是，本人更倾向于组队，虽然从理论上说，不一定比单练快。

因为对于法师来说，人多安全系数明显增大，不会被怪物围攻。队伍里有 2 个法师的话，第一可以互救，减少了因为死亡而被迫回程的情况，第二可以比较少的掉落经验，节约了从出生地回到练级地路上的时间，第三组队时，法师是面攻击的，有人会去收拾落单的怪，这样就可以最大限度的提高练级效率，不放走一个怪物，甚至可以清场。

风之探险者

主要特点：风属性角色，强调的人物智力和敏捷（以敏捷为主）。远距离攻击及移动速度非常快，在以疾风为背景的区域可以发挥更大的力量。

PK 特点：这是一个非常有争议的职业，以敏捷和速度著称，有着最高的速度优势，加上新技能 5 连击，可以说是一支异军突起，实力不容小视。

虽然弓手的操作难度较大，但是弓手的攻击力是比较可观的。如果你选择了弓手，你就要做好心里准备，弓手对微操作的要求高，手会很累的。至于练级嘛，单练也可以，组队效果更好。前期可以两个弓手组成一队，降低练级难度。中后期建议多人组队，弓手的加致命技能很好，配合 5 级致命（伤害+几率）红石 5 级蓝敏捷，剩下 2 项是加攻击的 5 级红石弓，射射打打，怪物近了来个技能，可以做到一直不费血。个人认为，弓手是对武器要求最高的，攻击力差的可以帮忙保护法师，射射血比较多或难打的怪就行了。

当然，你还有一条路可以走，那就是风刀。风刀练法类似骑士，攻击强，但防御力差，单练能力还可以，但技能没骑士的那么实用。不过，普通攻击还是很高的，闪避也高。风刀的武器最好还是以加致命属性为主，防具加闪避比较重要，至于加速度就看自己能力了。闪避石头加上去，你的风刀就好练了。说实话，装备的好坏还是很重要的。

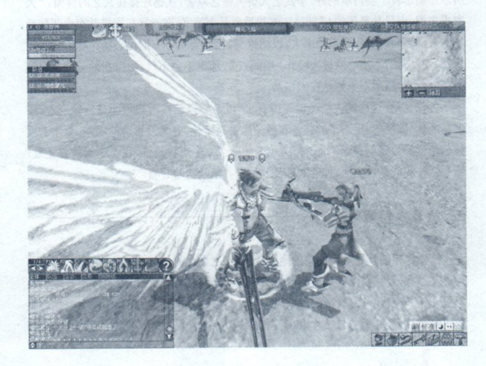
生命精灵

主要特点：火属性角色，使用武器为巨棒，强调生命和攻击，可以变身。具有极高的生命力，在以火焰为背景的区域可以发挥更大的力量。

PK 特点：皮极厚，攻击一般，变身灵兽后，以不死为前提，立于不败之地。

由于土精灵（昵称土土），防御高，有给自己加防加血 MAX 量的技能，所以这个职业从某种意义上来说主要是肉盾，当然，变灵兽之后攻击也算比较强。但是这个职业没有特别好的攻击技能，因此，抗怪是他们的专长。在前期、中期，因为本身防高血多，防御技能增加，而且防具好，所以，一般都是上去抗怪，没说的。喜欢单练的可以转变身土精灵，喜欢组队的建议转防御土精灵，个人感觉预言土不怎么好用，尸爆技能还算可以。

我觉得变身土比较好，人多的时候可以引怪，人少的时候可以单打，比较灵活。原来一个人引一堆怪物的时候，队里的人都会说土土辛苦，那时候，我真的感觉好开心。而且组队对于土土来说，可以拿防御奖励也是很不错的。后来版本改了不能拉怪了，不过上去顶怪打，还是非常有英雄气概的哦。土土组队还有个优势就是抢



东西快。身先示卒，离怪最近，当然掉宝的时候离宝物也最近，所以咯，你的腰包会很鼓，你还可以拿宝物分给队友以示你的无私哦。

PK系统介绍

《绝对女神》的PK系统正式开放了，这真是大快人心的好事。不过一定要国有国法家有家规，要注意PK的规则。

PK可以在允许自由PK的地图或专用PK竞技场中进行；除自由之都（胎生村庄）、水晶之城（自生村庄）、光之湖、冰封溪谷（原西彦峡谷）和水晶矿山五张地图外，其他的地图均允许自由进行PK；在允许PK的地图中，选中对方角色后，按住CTRL键即可进行强制攻击（此时鼠标指针会改变外型）；另外，即使是在允许PK的地图中，恶意PK普通玩家的人也将受到一定惩罚，名字的颜色会随PK值的增加而变深，PK值越高将受到越高的惩罚。

竞技场的位置在自由之都（胎生村庄）的大厅中，大厅有2个PK竞技台，进入竞技台后即自动开放PK模式；在竞技场内无须使用CTRL键即可进行PK行为，玩家可以像攻击怪物一样攻击其他在竞技台上的玩家；竞技场内死亡的玩家将不会受到经验值的惩罚；PK过程中离开竞技台的玩家，将自动取消PK状态。

接下来，就是很多人都关心的PK值的判定以及惩罚措施啦。你可以看他的名字颜色来判定他的PK值高低。白色为普通玩家，没有PK值。粉色为对别的玩家进行抢先攻击但尚未杀死对手的玩家。那么红色就是对别的玩家进行抢先攻击并杀死一人的玩家。至于深红色，自然就是杀人如麻的恶魔啦。

如果你的名字是红色的，你的个人商店无法办理，不能卖东西了。要是深红色的，不但个人商店无法办理，而且不能与Npc对话及交易哦。限制是很多的。

这时，你可能想问，怎么才能减少PK值呢？首先，持续的在线时间可以在一定程度上逐步减少人物的PK值，当然在这段时间内不能再进行PK行为。其次，死亡也可以在一定程度上逐步减少人物的PK值，无论是被玩家还是被怪物杀死。最后要注意，竞技场内的PK行为不会对PK值产生任何影响。

任务系统特色

在新版本的《绝对女神》中，任务系统开放了随机任务卷轴功能，跟任务NPC对话，可以选择不同奖励的任务，包括GEN经验，经验，道具，纳克等等。你可以随时去接任务，任务也不限制时间，完成后随时可以回去领取奖励。这样非常自由的任务系统，是女神的一大特色。

至于以前就有的转职任务以及心之章任务等，没有变动。这款游戏，两种任务模式的特色，深深的吸引了我。我做完主线的任务，又去领取了很多小任务，在我练级的过程中，任务就完成的差不多了，真可谓是一举两得呀！

建议在初期，练级不妨可以和任务同时进行。因为任务也是针对新手级别的怪物来设计的，所以边做任务边升级，一举两得。接了第1个任务在城外打打小象，完成之后，可以接第2个任务，然后就去第1个地图，完成第2个任务所奖励的项链在初期对你会有很大的帮助。以下为新手任务步骤。

"时间的伊林"任务

任务限制：无

任务流程①与（143，134）附近的[守护仙人]布丹对话，接任务。

②出城杀小象，获得20个象牙。

③回城找布丹对话结束任务。

奖励：EXP1000

"心之章"任务

任务限制：无

任务流程①与[流浪仙人]塔内（143，69）对话，接任务。

②从（143，134）附近的[守护仙人]布丹传送到光之湖或是出城左上过传送，打败沃米斯获得50个沃米斯的皮。

③与[流浪仙人]塔内（143，69）对话，结束任务。

奖励："力量+2，敏捷+2"项链一个

"跳跃者"任务Ⅰ

任务限制：GEN10

任务流程：①与[流浪仙人]珍诺（187，102）对话，接任务。

②从（143，134）附近的[守护仙人]布丹传送到阿斯水晶矿山，打败恶灵卡尔，获得3个时间101卡。

③与[流浪仙人]珍诺（187，102）对话，结束任务。

奖励：53W GEN经验

"跳跃者"任务Ⅱ

任务限制：GEN10

任务流程：①与[流浪仙人]珍诺（187，102）对话，接任务。

②从（143，134）附近的[守护仙人]布丹传送到阿茨兰寺院，打败堕落的黑暗廉，获得3个时间505卡。

③与[流浪仙人]珍诺（187，102）对话，结束任务。

奖励：73W GEN经验

四个职业中，神秘骑士和神秘弓手是比较类似的，1-3级做第一个任务，4-8级在光之湖练级，8-15级在欧腊峡谷练级，15-20级在水晶矿山练级，20级以后可以下矿洞，25级以后可以去拉之南2层练，那里练的速度应该会很快。记得练级的时候多用技能，不要为自己省钱，因为后期的钱很好赚的。

土精灵和水精灵是公认比较好的练级组合，1-3级做第一个任务，打小象，4级后可以去西彦峡谷，在西彦峡谷建议一个土精灵一个水精灵组队练级，水精灵在这里可以练到GEN5，出冰冻魔法。10级左右换第一套装备后可以去欧腊峡谷练（这里的人较多，可以组队练级），土精灵到GEN6出了生命之藤技能后也接近10级了，可以一起去粟度之端，10-14级在传送点附近打雅罗咒术灵，彦蒂战士灵和奈甲龙，注意彦蒂战士灵和幻影狼以及奈贾龙神秘灵。因为这些都是主动的怪，对于血少，防低的法师来说是很具有威胁性的。到了15级可以在地图的（84，231）处打幻影狼，幻影狼会掉火光石，边练边打石头，拿石头可以冲装备。也可以去（85，150）打卡因，在粟度之端可以练到20级。

另外，关于组队，一般情况下组合职业混乱点也没关系，人多经验也多，所以最好组满。不过法师和法师组，战士和战士组比较好，也就是远程的攻击人一起组，近身攻击的人一起组。水精灵新手如果操作不行，还可以去高级的地方跟战士一起组队练级，不停的给战士加血，可以获得不少的组队经验，升级速度也是很快的。

总的来说，令人期待的《绝对女神》终于要公测了，这也是许多玩家梦寐以求的愿望。她让我感受到了无尽的乐趣，各位没有玩过的朋友很不妨一试。■







互动武侠 支线任务攻略



互动武侠》是一款整合了一百多部武侠巨作作为剧情背景的游戏，它可以从线上下载无尽的任务，相信玩家们在前面的报道中已经有过不少了解吧，这也是该款游戏最大的特色之一。网络下载不仅可以下载主线任务，还可以下载无数支线任务，并随机得到很多的奖励。下面我们就给各玩家介绍一些支线任务的过关方法。

1、赌约

出处：《天涯侠侣》 作者：卧龙生

简介：东瀛华衣剑客挑战中土高手从未败过，而身为武林盟主的李中慧，想请隐居的天鹤老人出手打败华衣剑客，但天鹤老人并不想出战，跟她立下赌约……

随机奖励：800~1200 武侠币、战斗卡-西门玉霜、阵法卡-气旋阵、武侠娃娃装备-百花杖

此任务必须有西门玉霜才能领取。到翠葱林找到天鹤老人，将领队换成西门玉霜，说出和李中慧打赌之事，天鹤老人则要出难题考验西门玉霜。随后西门玉霜被送到会被送到三个场景中的一个（分别是云岭镇和太湖村的三间民房），大概停留 3~5 秒，此期间要注意看清并记住该场景的物件，回去之后天鹤老人会询问，答对才可继续进行。答案分别是：1、最里面的桌子上的左边放一个木罐；2、右边的是一个小圆桌；3、床头是一个铁箱。



答对后，天鹤老人要求西门玉霜到那个场景取东西，拿到东西后（其中有一样需要用西门玉霜的鞭舞才能拿到）有可能会有人来阻止，要和他战斗。回去找天鹤老人，此时领队必须是西门玉霜。天鹤老人说出自己和李中慧立下赌约，激西门玉霜帮助自己拿到东西。西门玉霜十分气愤，并道出李中慧一箭双雕的计谋，天鹤老人劝导西门玉霜后离开，任务完成。

2、挑战东瀛

出处：《浣花洗剑录》 作者：古龙

简介：东海白衣人向方宝玉挑战卡片，尽管方宝玉下了很大工夫学习，却还是没能够打赢白衣人，他想找一个卡片高手来挽回中土武林的颜面。

随机奖励：300~500 武侠币、战斗卡-东海白衣人、宝物卡-玄武甲、气卡-普通气卡、武侠娃娃装备-彩缎锦靴

此为卡片对战类任务。在云岭镇、太湖村、翠葱林可能找到白衣人，先和他口舌交锋，然后开始卡片战，如果输了则任务失败，白衣人嘲笑中土开始衰败，日本正在崛起；如果打赢则白衣人心恢意冷，安慰他后，任务完成。

3、七指神翁－劫马大盗

出处：《情人箭》 作者：古龙

简介：最近云岭镇外的翠葱林经常发生抢劫事件，但奇怪的是土匪只抢马，且不论好坏良莠，不论老弱病残一律抢去，弄得大家人心惶惶，不敢再骑马穿越翠葱林了。云岭镇村民想聘请一位出色的武林侦探前去调查一番！

随机奖励：800~1200 武侠币、战斗卡-华天虹、战斗卡-胡铁花、技能卡-掠夺、武侠娃娃装备-空心剑

去云岭镇调查，会得到土匪的消息，还有部分七大名人花朝大会的消息。在翠葱林遇到土匪抢劫，如果选择交出财务，土匪会说不要财务，要求一匹马，如果不交则与土匪战斗，胜利后任务完成，战败会被土匪扣下 10000 钱，只要找来一匹马就把钱还给你。

4、七指神翁－秘林杀机

出处：《情人箭》 作者：古龙

简介：最近翠葱林中场传出女子喊救命的声音，待大家循声前去查看时，又往往一无所获，十分可疑，村民纷纷传说翠葱林闹了女鬼，村长希望请为武功高强胆大心细的人前去打探一番！

随机奖励：500~800 武侠币、战斗卡-白刚、奥义卡-三渡途、武侠娃娃装备-花朵发带、道具四弦神箭

玩家一进入翠葱林即会踩到踏板，听见有女生的求救，一路循声找去，会发现原来是只鹦鹉，然后会有四弦神弓出来比武，战胜后即可完成任务。

5、七指神翁－秘林阵法

出处：《情人箭》 作者：古龙

简介：最近常有家禽家畜在翠葱林神秘失踪的事件发生，甚至还有前些日子还有人口失踪的事情发生，太湖村云岭镇的村民们现在提林色变，人人惶惶不可终日，不知道有没有艺高人胆大的人前去调查调查！

随机奖励：800~1200 武侠币、技能卡-俱焚、阵法卡-蔽日十方阵、武侠娃娃装备-黄晶杵

玩家在小树中发现了几棵小树排列成一种神秘的阵法，苦心钻研后发现推动小树可以破解阵法，通过左右移动小树，玩家终于找到了树阵中的神秘洞穴，发现家禽失踪的秘密！

6、天府神偷

出处：《剑海鹰扬》、《剑胆琴魂记》 作者：司马翎

简介：在翠华城卧底的邪派人士宗旋想脱离独尊山庄走向正途，但又怕师父严无畏不会轻易放过自己，所以希望玩家帮他找天府神偷应先青要几粒易容丹。

随机奖励：1500~2500 武侠币、战斗卡-祝海棠、奥义卡-无限炮、气卡-普通气卡、武侠娃娃装备-玲妖华袍

玩家找到隐居在太湖村的天府神偷应先青，但他最近因为迷恋上了魂卡游戏，茶不思饭不想的整天就是以卡为乐，你要战胜他他才会和你说话，并且答应给你几粒易容丹。但是，等他找出易容丹一看，因为时间太久了，上次制作的易容丹已经过期了，他答应可以帮你制作新的，只要你找齐材料即可。他会让你选择你要装扮成什么？选择后会得到相应的配方，找到相应的物品交给神偷，他就会把你变成相应的人试验一下，拿到易容丹交会委托人，完成任务！

中年武林人士：蜂蜜 村妇：蜂蜜，鸡皮（赶鸡）美艳女子：蜂蜜，马尾（客栈马夫处可用小酒换取），黑玉（深潭黑玉，民家妇女）

7、无心之过

出处：《剑胆琴魂记》 作者：司马翎

简介:完成天府神偷任务的过程中,在云岭镇偶见被强娶不从正欲寻死的少女李秀儿,当下只觉气愤未及多想便出手教训了恶霸钱匾,将他父女二人自危难中解救,如今时过境迁,不知那父女二人过的如何,不如前去探看一番!

随机奖励:800~1200 武侠币、宝物卡-雷火弹、奥义卡-焰灵、气卡-普通气卡、武侠娃娃装备-娥眉簪

在云岭镇多方打探,可就是探听出关于李秀儿父女的下落,无意间看到个小孩,帮他买串糖葫芦,他会带你去村后小树林看见两座新坟,不觉热泪盈眶,回忆当时救李秀儿的情景,暗暗悔恨,心情不好喝酒,昏昏欲睡,在客栈住店,夜幕时分,李秀儿的冤魂来到,说出恶霸躲在了太湖村,去太湖村找到钱匾看到他正在死性不该的调戏美女,手刃,完成任务!算是为李秀儿报仇了。

8、嫣然一笑

出处:无

简介:武林中有一位绝世美女,她语笑嫣然巧笑倩兮,传说曾有人为了博她一笑不惜倾尽千金,甚至舍身赴死而不畏,日前有了关于这位美女行踪的传言,有好事者不信世上会有这样的美人,所以想请独具慧眼的高人前去评判一番!

随机奖励:2500~3500 武侠币、宝物卡-沉沙古剑、奥义卡-琵琶锁、阵法卡-囚魔阵、武侠娃娃装备-紫珊瑚耳环

首先找到委托人双双鱼公子(玩家),他会给玩家出几道题,古董知识、美女知识、武林知识等等,过了三关才能接下这个任务。随后来到翠葱林,断断续续的会遇见好多人,大部分是玩家,会说各种各样的话,在人最多的地方玩家调查会发现飞云寺的泥土!赶到飞云寺,发现传说中的美女蔻蔻正和虏走他的暗黑恶魔吵架,打赢暗黑恶魔才能把蔻蔻带走,传回翠葱林,蔻蔻就一直哭。问明白才知道原来是因为蔻蔻养的一朵花枯了,这朵花是一个叫"雪"的女子送给他的,要用百年之水浇养才能起死回生,找到麻绳、水桶,得到百年之水,完成任务。

9、碎尸奇案

出处:无

简介:云岭镇发生了恐怖的碎尸案,由于尸首四散被藏在了各处,因此没有办法确定死者的身份,更难以找出神秘变态的凶手,为了全镇人的安全,镇长决定悬赏聘请一位有着高明侦探技术的大侠帮忙破案!

随机奖励:800~1200 武侠币、气卡-普通气卡、气卡-强力气卡、气卡-超级气卡

在云岭镇口遇到镇长说明情况,在小树林找到 2 只腿(4 选 2),在云岭镇百年深潭中找到身体,在大树下找到 2 只手,在道具店里找到头。询问道具店老板得知,前两天找过隔壁村的赵三看店,赵三家是制作香料的。赶到太湖村,看到赵三正在调戏村妇姑娘,擒住赵三交给镇长完成任务!

10、东海忍术之隐身术

出处:《楚留香传奇》、《丹凤针》 作者:古龙、司马翎

简介:老酒鬼胡铁花醉酒之后言语之中得罪了东海情剑门弟子云散花,被云散花狠狠的教训了一顿,胡铁花认为云散花的忍术纯粹就是骗术,但又拿她无可奈何,于是想请人帮他破去忍术。

随机奖励:800~1200 武侠币、宝物卡-迷香、气卡-普通气卡、武侠娃娃装备-紫绣舞衣、武侠娃娃装备-红月手缠

从云岭镇胡铁花处接到任务,然后可以到翠葱林找到云散花,对话之后得知云散花的秘宝之一的神秘黑袍被偷了,无法使用隐身术,于是玩家可以到太湖村(飞云寺)之中寻找小偷,找到小偷后将神秘黑袍载偷回来交给云散花即可,此时云散花会在其所在场景使用隐身术,玩家需要在这个场景中找到云散花,一共有三次机会,如果三次机会都没找到的话任务就会失败。如果找出云散花就可以回去找胡铁花对话,即可完成任务。

11、东海忍术之影分身

出处:《楚留香传奇》、《丹凤针》 作者:古龙、司马翎

简介:上次胡铁花看到你轻易破去东海情剑门云散花的隐身术之后又去找云散花挑战,不料这次却败在了另外的忍术——影分身术上,于是胡铁花想再次请你帮忙破去这个忍术。

随机奖励:800~1200 武侠币、奥义卡-月狩、宝物卡-散功烟、阵法卡-锁龙阵、武侠娃娃装备-蚕丝拂

首先在云岭镇胡铁花处得知云散花此次出现在奇枫林之中,到奇枫林找到云散花后她使用出影分身术,此时云散花会变化为 9 个,玩家只要打败其中的一个本体其他的幻影就会消失,否则需要各个击破。

12、东海忍术之通灵术

出处:《楚留香传奇》、《丹凤针》 作者:古龙、司马翎

简介:胡铁花吸取两次教训之后再次去找云散花报仇,没想到这次还没有和云散花交手就败下阵来,原来云散花可以驱役动物进行攻击,更令人想不到的是胡铁花那么粗犷居然十分喜欢小动物,你想不想知道事情的原由呢?

随机奖励:800~1200 武侠币、战斗卡-无花和尚、宝物卡-地烈弹、武侠娃娃装备-金刚沙皮甲

首先在云岭镇胡铁花处得知云散花此次出现在飞云寺之中,在飞云寺找到云散花之后云散花告诉玩家操纵小动物需要宠物饲料,这种饲料要到太湖村才能找到,找到后交给云散花她就会叫你如何使用,此时如果使用西门玉霜找宠物饲料回来的话,就会有采花贼调戏西门玉霜和云散花,云散花会使用出真正的通灵之术——召唤出巨大的雷鸣蛙把采花贼消灭掉。

13、黑暗武道会一

出处:无

简介:最近江湖之上出现了一个名叫"黑暗"的神秘组织,传闻这个组织将会在武林中举办一场黑暗武道会,并邀请武林黑白两道的高手参加,赢的人据说还会得到意想不到的奖励,你愿不愿意去试试看?

随机奖励:300~500 武侠币、宝物卡-黄龙之角、宝物-毒砂、气卡-普通气卡、武侠娃娃装备-玉石项链

玩家可以先在云岭镇(太湖村)中找到黑暗组织首领,和他对话后他会告诉玩家要想参加黑暗武道会要有请柬才可以,但是请柬只发给武林中有名气的高手,想要得到请柬的话就要去各处场景找武林高手比武抢请柬(也许运气不好的话请柬被别人抢走了也说不定),找到请柬后找黑暗组织首领对话就可以去回复任务了,具体的比赛会在黑暗武道会二中出现。

14、黑暗武道会二

出处:无

简介:想要获得黑暗武道会的第一可不是那么容易,运气不好的话不仅需要参加预选赛,连决赛的对手都有可能比其他的厉害。到底能不能得到至高的荣耀和奖品呢?快去试一下吧!

随机奖励:1000~1500 武侠币、奥义卡-无限炮、奥义卡-水无月、气卡-普通气卡、武侠娃娃装备-星石项链

找到黑暗组织首领后他会告诉你是否有资格参加黑暗武道会的正式比赛,如果资历不够的话会先参加预选赛,去翠葱林找到预选赛管理者,他会要你作出文试还是武试的选择,选文试要答对他出的三道问题,武试的话则要打败三名测试人员。之后就可以去奇枫林寻找正式比赛管理者,他会将你随机分组然后传至比武场地,只有将同组对手全部战胜才能够出线参加决赛,决赛将会同时和三名高手战斗,如果胜利的话就会得到各种奖励,任务完成。■



体验 A3 体验 SVS

文 / 土匪头子



工作、学习之余，我玩网游已有多年，玩过的种类也不少了，从当年单纯的人机大战，到红极一时的“传奇”系列，直到遇到了《A3》，网游给了我太多的感触。如果说类似于《传奇》的游戏是一种侠道，那么玩过《A3》的人一定知道，《A3》是王道！与其他网络游戏相比，A3 带给了我们更多的震撼，涉入其中，才发现原来游戏也能这么玩。这里所指的不仅仅是游戏本身的剧情设置，或是人物的精心处理，也不因为这是一款难得的 3D 游戏，主要在于她突破了以往游戏中的个人英雄主义，更多的强调了集体主义精神，特别是在目前的 A3-SVS 活动中，玩家间的挑战不仅存在于单一服务器中单一群体的对抗，更扩大到了服务器与服务器之间的对抗，这在整个网络游戏界也是很少见的。

现在北京有几大热点：前一阵子的车展、现在张艺谋的《十面埋伏》、前二天多年不遇的降雨、还有我们网游玩家热爱的 A3-SVS。

我是从今年 3 月开始玩《A3》的，那时的游戏刚开始公测，当时人那叫一个多呀，满屏幕都是！其实我是从《传奇世界》来的，当时的法师已经快 45 级了，但还是忍不住分神，来到了《A3》，我觉得这可能是网游玩家的一种通病——总是吃在碗里的看着锅里的，玩着一款游戏却又对其他新游戏产生兴趣。当然也有一些人可能不适应《A3》，因为这是一款 3D 的游戏，相形之下，在操作方面就稍显复杂，四个月来，当我经历了《A3》初章、王道，一直到目前轰轰烈烈进行的精英赛后，我已经不能适应《传世》了，因为我总是想着要把角色的视角调整一下，转到一个更好的角度。



出于个性的原因，《A3》里我选择了战士这个职业，起了个昵称出乎所有人的意料：土匪头子！够猛的吧，因为当时儿子正在和他妈捣乱，一句随口而来的土匪，就诞生了现在的土匪头子！现在想来，如果官方的 GM 们是正规军的话，那我也就只能当个土匪了。不过虽说我现在 120 多级，但终不能在 A3 名人榜上占据一席之地，这土匪头子之名也是徒有其表，没办法，谁让我心态比较平和，不怎么把等级放在心里呢！在游戏里，还是朋友比较重要，而且《A3》也比较强调团队配合，当四个人组队练级时，经验会有一定的增值。另一方面，一个人练级时所携带的物资毕竟有限，比如一个人可以打 10 个怪，而四个人一起就可以打 100 个怪，甚至更多。A3 比较好玩的是成人礼，这不是游戏本身的设定，而是玩家自发的——几乎每个人到了 50 级都会在系统里发一个广告：“我成人了！”因为游戏限定，50 级以上的能发广告，而且一张广告卡的价值是 7W，好贵啊！但这里也不乏大款，整箱地装了广告来发，而我是贫穷的，没办法呀，朋友太多了，有时要分给他们一些肉吃的，于是我自己只有喝点汤了。不过有朋友一起玩，就是开心，这就够了！我觉得玩游戏，最重要的就是心情！

《A3》第二个亮点，就是 SVS 了。我有幸参与了在北京赛区举办的第一场 SVS 线下活动，那是我第一次参加游戏的公共集会，没想到现场会那么热闹，众多 A3 玩家蜂涌而至，不同的性别、年龄、职业的玩家，把整个活动场馆挤得满满当当。台上的狂歌劲舞，以及身边的帅哥、美女，令人目不暇接！稍后 SVS 的线上活动，也让我别有体会，兄弟们一起玩游戏的感觉是那样的好，比赛为红、蓝两国之间的对抗赛，上了战场，系统自动让我们换了服装，于是红、蓝两国的服饰泾渭分明。同一个国家、同一个骑士团的兄弟，大呼小叫，你追我赶，好不热闹！一个小时的时间，让人意犹未尽。比赛的最后胜出者，任谁也没想到，竟然是一个漂亮美眉，得到的奖励是上海二日游呀！还有一些玩家在活动中得到了游戏中的物品，让我眼珠子差点都掉出来了！馋、真眼馋！谁让我没本事呢。

问：为什么战士不能引起人们的注意呢？答：因为你穿得太多了谁知道你是谁呀！那为什么她一个女流之辈能得到那么高的积分？答：你见了穿得那么少的 MM 你会动手打人家呀！真是的，法师的魔法太过绚丽，何况还放的是极端，其他职业在此次活动中也都有着不俗的表现。而我拿着一把斧子，一下、一下、再一下，这哪儿是砍人呀，象劈柴。这次我的成绩不好，名落孙山也是在情理之中的事。

第二次的 SVS，是在上海进行的，听说也是极其壮观。考虑到重在参与（象我这样的只能说是搅和），A3 官方大胆取消了原定的第三次 SVS 体验赛，改为全服同时进行，这下可美了不在计划之列的那些服务器组的玩家们，本来没有资格（你别以为这是想在哪儿举行就可以的，那可是我们靠实力争取来的！），这下也能好好的过把瘾了！由于我已经参加过了第一次 SVS 活动，所以现在对我来说是轻车熟路，成绩也比第一次好得多！

A3 的 SVS 活动，一浪高过一浪，眼下又正展开精英赛——骑士团之间的角逐。

从没想到过玩游戏加入一个团队会有这样的艰难，所有的骑士团都在厉兵秣马的备战精英赛，强团里人才济济、高手如云，这样还唯恐不行，把所有分团或好友中的高手、高手、高高手们都一起招至麾下，那光芒四射的装备，那硕大无朋的超级鸟，让人看着那叫一个羡慕，只恨自己不能盗号（强烈 BS 自己的灰暗心理！），看看自己，我只有顾影自怜了。幸好仓库里还有一些平时省吃俭用留下来的石头，我狠了狠心，决定拿它们来砸装备，一咬一跺脚一闭眼，我点！我再点！兄弟借你的肩膀用一下好吧，我没地方哭了，天与多情不与命，我所有的东西都付诸流水了……

幸好有骑士团的老大收留了我，让我有了家的感觉，大家都很热心的帮我重震雄风，最主要的是，有了他们我就可以参加精英赛了，这是我最大的心愿。王道乃大道也，侠之大者，奈若何！侠者，于四海之内独孤求败，王者吞八荒并六合，不可同日而语。而今 A3 王道正是如此，想别的网游所不想，能别的网游所不能，此之谓大气也！而我心知肚明，我是不能够当王的了，A3 里的骑士团多呀，我只是其中一个骑士团中的一个无名小卒，但我爱 A3，爱 SVS，更爱我们的骑士团队，我和我的兄弟们一样，都在想着通过我们的努力、通过我们在沙场中的表现，为我们的骑士团争取荣誉，我们正努力修练着，当 SVS 活动再一次到来，我们必将勇往直前，力争使我们的团队成为 A3 里的精英。



人活着，无论活在现实里还是活在游戏里，都不能不感谢，感谢互通给了我们 A3，特别是 A3 的 SVS，让我们有幸玩到一款这么好的游戏，让我们不同的玩家走到一起，让我们有共同志向的兄弟组成一个骑士团，于是剩下的就是——来，来看我们笑傲 A3-SVS！■

幻灵3.0游历小记





我这样出生在这个世界里，站在一个高高的台子上面，四下无人，只有一个木偶般的老头站着，这时候又出现了几个玩家，其中有一个名字很亲切，叫做幻灵CM。当然对于游历过各个网游的我而言，一眼就知道这是个骗子。我到处跑跑，又回到了那个须发皆白的老头身边，老头叽叽歪歪地教我战斗和穿衣服，我便不耐烦起来，连连告诉他我会做这些事情。于是我便被踢到了下一个场景。关于这里想说的是，跑动的音效很成问题，感觉像放小鞭炮，有点让人受不了。

我到了这个城市，他们管这里叫水城，反正也没什么看头，只有一些房子整齐的排在一起。在这闲逛时听说这里有任务NPC，但我不想做任务。现在我能做的，只不过是些新手任务罢了，新手任务只能教会我们如何上手这个游戏，而我本身便是个资深玩家，对于如何上手这样的事情，我是一点也不用去担心的。

当然我也得看看这个城里有什么NPC，比如药店老板，比如装备店老板，这些都得认识一下，不然你就不知道装备的等级和药的等级，至于买不买，那又是另外一回事情。我一般都不太舍得在这样的游戏里买药的，因为不太划得来，而装备，在我来这里之前，便知道是不可以从NPC那里买的，太贵不说，质量也不好，所以只有自己打。

再跑跑，看见了一个练化的老头，这个老头长得也太没创意了，好像是跟刚出来时遇见的什么元圣什么的一模一样。这个老头会出几个怪问题来问我，我瞎答了两个问题，居然都对了，于是系统告诉我说我的练化技能提高了。看看多了什么?果然，在其他功能那一栏里多了一点东西，那是一个小炉子，似乎是合成用的。

我到处跑啊跑，一直忍受着那种小鞭炮的声音。终于一个不小心跑出了城外，见到一个叫护士MM的NPC，这个人非得说什么草可以救人，让我帮她找，还非得去一个叫树城的地方。我不想跑那么远的路，就去买了一个给她，但她又不要。算了，反正只是一个加血30点的东西，我还是继续赶我的路，去找那个叫树城的地方吧。在野地里到处逛，累了，就想死回城去。一般别的游戏里都是这样的，人死了就回城了，但是我在这里却遇到一个问题，怎么跑都没有遇到敌人?！我一直跑出很远，切换了N个场景，感觉再也回不去水城了，于是删了人物。想我一代美男，便这样删掉了真是心有不甘。

练第二个人的时候感觉就不一样了，因为知道了一些东西，可以横行无阻。但是这次也没接任务，直接就去打怪了。这次我仔细看了一下，原来系统里有一个叫遇敌的开关，开了这个才能遇敌。晕倒，可怜我那个美男啊！（众人：白痴！）这样方便的设定，真是千古难遇，听说老版本在野外可以不动方寸的遇敌，还有自动战斗的设计，堪称是懒人的福音！不过新版里我还是要四处跑才能遇敌啊，这个开关还是有些别扭。开了开关，我开始频繁遭遇各种怪物，这里的怪还真可爱，名字和造型都是，不过还是满强的，感觉还不错。我带的宠物叫苦行龟，就是太罗嗦，每次打完一战都要说点话，不像个苦行龟，倒像龟仙人。



自己打初级怪，升级有点慢，但是通常的高手也不太愿意和新人组队。这倒让我觉得奇怪，不是说新人在里面练级组队好么，怎么大家都这么自私呢？的确，在这里人不太喜欢组队，而且玩家品质上也有点问题，比如有人一直要新人给250元才肯告诉新人怎么遇敌……有些从2.5来的玩家，在这里本来就是新人，又要装老大的，这些人最受歧视，往往他们还觉得不服气，叫嚣着"到2.5去我给你几亿！"的确你可以在那里给几亿，但在这里给你250元钱都别想，你只是个新手罢了！

反正我也是新人，又没人跟我组队，我便只能单练，无奈。除了升级慢，打怪也是有点单调，高级的打不了嘛，没办法，而低级的只冲上去两个回合就爬了，攻击方式就是重复上去打一下，然后回位，难道没有必杀什么的秒怪方法么？而且这里的怪还比较贱，有的会加血，有的会防，我的天啊，本来打一下就去不了多少血的，不想怪一加血，倒比原来还健康！我昏了，没天理的说！怪一般出来是三个，打一个10点经验，大哥，再多点创意好不好，怎么每次都是30点经验，这样变化也太少了吧！哪里能像别的回合制游戏那般有乐趣啊？如果把打怪当作纯为了升级而做的事情，那这一切多无聊啊。

当然说归说，还是得打的，打出来的皮啊、贝啊什么的，都卖给别人，好像有人在收，一个1000左右，还不错的价钱。如果你觉得不行，自己炼制也可以，不过炼什么都是一种冒险，越是炼得多你就会越心疼，反正我是心疼过了，炼掉N多东西都得不到物品，看来中国的八卦还真是不得了呢！



以上是我在《幻灵3.0》中第一天的经历感受，虽然我没玩过以前的版本，但是感觉这个国产游戏还是满有些意思的，听说游戏级别通常都是上千的，真是想想就觉得可怕，不过既然有那么多人都为此奋斗而不知疲倦，想必这个游戏还是有其自身的魅力的。在此预祝这个生命力顽强的国产游戏，能够一路走好！■

魔力沙盒 Sandbox

游戏制作全体验之上手篇

作为游戏狂热爱好者的您，是否曾经梦想过制作一个属于自己的游戏，却面对繁琐的计算机编程语言望而却步？虽然许多游戏提供了地图编辑器，但往往局限于制作地图，而对AI设定等更高级游戏制作程序涉足太少。最近，笔者发现FPS大作《孤岛惊魂》（Far Cry）随游戏提供的制作软件Sandbox为对游戏制作感兴趣的玩家提供了一个体验游戏制作的好机会，就让我们一同去探索游戏制作的奇妙世界吧！

孤岛惊魂》及其制作组最近可是红得发紫，虽然这款游戏因为硬件兼容性不好等问题被很多人指作"华而不实"，但其绚丽无比的画面带来的视觉冲击力和高水准游戏AI带来的高游戏性，确为其在FPS玩家中赚足了人气。更重要的是，随游戏提供的制作软件Sandbox（很怪异的名字，原意为火车刹车所用的砂池，在此可能更多地用来表示制造游戏中梦幻般的沙滩的魔盒吧）功能非常强大，在应付制作丰富的游戏地图的同时，还提供游戏中AI编辑等高级功能，为我们体会游戏制作的点点滴滴提供了难得的机会。当然，熟练使用"魔盒"还需要一定的英文水平、3D软件使用经验和对游戏AI脚本的理解力等。正因如此，笔者在摸索一段时间后，在此和大家分享Sandbox的使用经验，共同体会游戏制作的乐趣。

在使用Sandbox之前，需要完整安装《孤岛惊魂》。由于此软件对内存容量要求很高，推荐各位在内存容量至少256MB的机器上使用。

使用SandBox几个要注意的地方：

制作地图的时候要多用Game菜单中的Switch to game来测试地图，快捷键为【Ctrl】+【G】，注意不要在离地面太高的地方使用此功能，尽量贴近地面使用。

尽量多存档，而Sandbox中又没有【Ctrl】+【S】这个快捷键，只好用File菜单中的save存档。

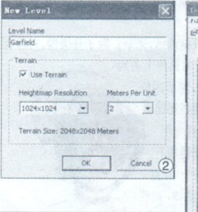
①

工具栏中的移动、旋转、放大缩小物件框都是常用的（图1），如果水平旋转，通过Z轴旋转就可以，要使物件上下旋转或者倾斜一定角度就要通过X、Y轴。

Sadnbox的启动文件在Farcry\bin32\Editor.exe，或者直接在开始菜单的Far Cry栏里选择CryEngine Sandbox打开。

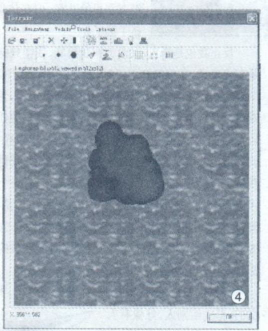
在开始制作之前，我要提醒大家，游戏制作是一个极其考验耐心的过程，但却充满无比的挑战的乐趣。希望大家能够在充满热情的同时，抱着不怕失败的决心，你一定会有不少收获！那么废话少说，赶快开始我们作为上帝的游戏制作探索吧：

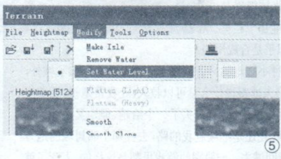
第一天，上帝说应该有一个小岛



②

Terrain Texture Lighting
③


④



⑤


⑥

首先需要创建一张地图，或者读取一张地图以供修改。以新建地图为例：从File菜单中选择New，输入所需要的名字(图2)。在点击OK之前，需要来设置一下Heightmap Resolution（地图尺寸）和Meters Per Unit（每单位尺寸），这两项参数将决定地图的大小。推荐选择默认设置，就将得到一张新地图（512×512，每单位尺寸2米，即1024平方米）。

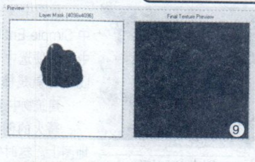
初次建立的地图，呈现在我们面前的是一片蔚蓝的大海和天空，接下来要为这个美丽的世界"画"一个岛屿：点击工具栏的Terrain(图3)，会出现一个新的窗口(图4)。蓝色区域代表海面，可以直接在上面绘制岛屿，颜色越亮表示实际海拔越高。绘制完毕后，通过Modify菜单中的Set water level来设置海平面高度（图5），默认为16，改为10或15以方便稍候对岛屿的表面进行编辑。全部完成后点击OK，便会在可预览窗口中看到标有"Replace Me"的红色岛屿（图6）。

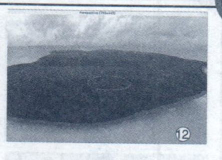
第二天，上帝说小岛应该有沙滩

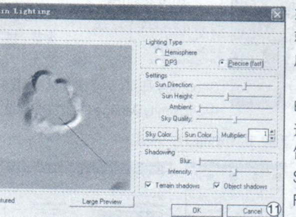
接下来我们要装饰岛屿。点击工具栏中的Texture，会出现窗口Terrain Layers Editor。先新建一个图层，取名"海底"(图7)。点选新建的图层，点击Load Texure来选择漂亮的海底纹理（纹理文件存放在Farcry\textures\terrain\下，detail文件夹下包含更多丰富细致的纹理文件）。

再次点选新建的图层"海底"，点击Set start来设置起始高度。一般情况下为0，由于前面我们设置水面的水平高度为15，所以这里0到10为海底最为合适(因为要为延伸到水中的沙滩预留位置)，将滑动拉框拉到10(图8)之后点Set end完成，Terrain Layers Editor窗口中的预览窗口中就会有一些变化（图9），图中白色的部分就是被我们选用的纹理填充的部分。

之后我们继续新建图层命名为"沙滩"，并如同创建海底一样设置。这里需要注意设置沙滩的起始高度和结束高度：前面海底的结束高度为10，沙滩的起始高度就应为11，而结束高度应该要稍稍高过水平面，可以设置为20。最后在Flie菜单中选Generate Surface Texture，按照默认设置即可开







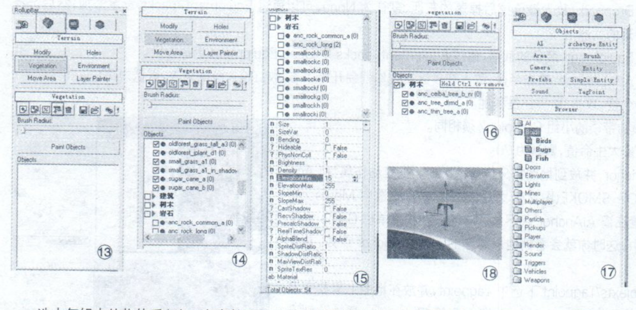
始生成纹理。很快我们就可以看到一个基本成形的美丽小岛了。

但是现在小岛还略显生硬，我们可以通过 Modify 选项进行修饰（图 10）。在 Brush Settings 中，Type 可选 Flatten 和 Smooth，其中 Flatten 可以快速但不精确地修改地图，而 Smooth 正好相反，可以精确的修改地图；Radius 是刷子的直径；Height 为所要修改到某个高度的数值，比如要修改岛上某块地方的高度到 40，Height 的值就应为 40。此处可以根据自己的喜好任意修改地图。

我们还需要设置地图的照明，在 Lightning 选项中(图 11)，通过更改 sun direction 和 sun height 来设置光照方向和太阳的高度。

最后再 Generate Surface Texture 一次，完成对整个地图表面的渲染工作。这样，简单的岛屿就基本完成了(图 12)。

第三天，上帝说还应该有树木花草和小动物



接下来我们需要植树造林、安放岩石、放养小动物等。在右边菜单中依次点击 Terrain/Vegetation(图 13)。垃圾桶左边的按钮是添加组，例如岩石分在一组，树木分在一组，这样方便以后对地图的编辑。

首先把 Default 组通过添加组左边按钮改名为“树木”，再分别添加“岩石”和“草地”组（图 14）。如果想要在树木组中添加树木，就要先选中树木组，再点击蓝色的“+”按钮，之后要选择树木的纹理，把所有需要用到的纹理都添加好后，接下来就可以在地图上随意“植树”了。“岩石”和“草地”的创建也大致相同。

选中每组中的物体后（岩石名字扩号里的数字代表此张地图包含有多少此块石头），可以看到该物体的各种属性(图 15)，其中比较重要的几项如下：

Size：顾名思义，此值越大放在地图上会越大，“参天大树”和“艾尔斯巨石”你都可以创造。

Size var：默认为 0，这时安放在地图上的相同物件大小相同，但当 Size var 有值时物件大小随机变动，从而增加真实性。

Bending：树木随风摆动的幅度，基本上所有物体都有 Bending 这个属性，比如岩石，如果你想看随风摇动的岩石……

Density：密度，当添置物件的笔刷直径足够大，出现在地图上的就是一片树了，因此需要通过增大和减小来改变密度。

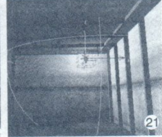
当所有添加工作都完成后，激活 Paint Objects(图 16)，Brush radius 为刷子的直径大小，当你想一次放多个物件，增加它的大小即可。

完工后，是不是觉得少了些什么？哦，对！还差一些天上飞的、地上爬的和水里游的：选中 Entity 中的 Boids，其中的 Birds、Bugs 和 Fish 就是我们需要的了（图 17）。双击 Birds，会出现带 T 标志的方块(图 18)，并且有代表 X、Y、Z 轴的蓝红黄三条线，我们可以拖动来把它放到适合的位置，也可以通过更改可视窗口下方的 X、Y、Z 的值来调整位置。Fish 和 Bugs 也一样，只是虫子应该在地上、鱼需要放到水里……

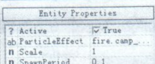
第四天，上帝说应该有温馨的房屋

现在要来“建造”房子了。在前面提到的 Terrain 的 Vegetation 中建立“建筑物”组，然后同样点击蓝色“+”按钮添加建筑物的外壳和内部结构(结构文件为 farcry\objects\buildings\swamp\ 下的 garage.cgf 和 garage_in.cgf)。把它们先丢在地图上，再慢慢把外壳“套”在内部结构上，这个过程相当繁琐，需要细心地工作（图 19）。





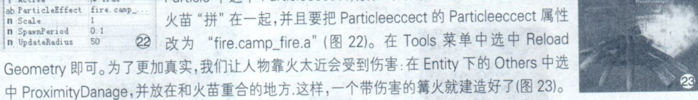




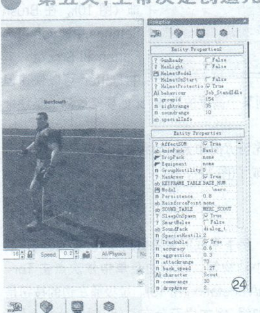
地图中要有一些警戒塔，以供敌人在上面防守，从而增加游戏难度：在 Objects 中选中 Simple Entity，这里有建筑、岩石、桥梁、掩体、植被等，而塔在 Outdoor 下的 Towers 中。随便选中一个塔安放在合适的地方。此时它还没梯子。在 Entity 中选 Elevators，Ladder 就是梯子，放到相应的位置即可（图 20）。

建筑物中还需要一些光源，选中 Entity，在 Lights 中有 Dynamiclight，放到适合的位置（图 21）。

篝火的创建：点击 Brush，在 Outdoor 下的 Human_camp 里选中 Campfireb，放到地图上。这时它还只是一堆木柴，没有火焰，需要一个粒子效果动画。在 Entity 下的 Particle 中选中 Particleeccect，放在那堆木柴上，也就是把木柴和火苗“拼”在一起，并且要把 Particleeccect 的 Particleeccect 属性改为“fire.camp_fire.a”（图 22）。在 Tools 菜单中选中 Reload Geometry 即可。为了更加真实，我们让人物靠火太近会受到伤害：在 Entity 下的 Others 中选中 ProximityDanage，并放在和火苗重合的地方.这样，一个带伤害的篝火就建造好了(图 23)。



第五天，上帝决定创造几个人





敌人的创建：在 Objects/Entity/AI 中，Merccover（火力掩护兵）、Mercrear（支援兵）、Mercscout（侦察兵）、Merc-sniper（狙击手），分别对应四种外形不同的敌人，并有很多属性选项(图 24)：

Viewdistratio：视野，默认为 100，最大为 255，改为 255 后你将遇见视力特别好的敌人。

Gunready：是否开枪，默认为 False，这个属性必须改为 True，否则敌人看见你也不会开枪。

Behaviour：AI 动作，这个属性后文后提到。

Droppark：敌人被杀掉后掉落的东西，默认为 None，可以通过 Equipment-packs 设定添加，然后选择所要落的武器(图 25)。

Equipment：装备的武器，通过 Equipment-packs 中 Used Equipment 选择设定。

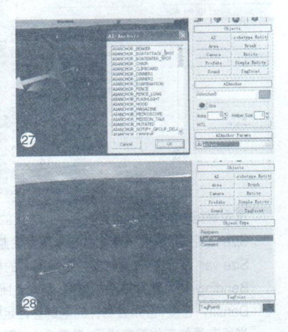
Attackrange：攻击半径，敌人在多远发现你就会开始攻击，数值越大范围越大，默认为 70。

Character：敌人的个性，攻击、防守还是其他。

Groupid：每个由领袖带领的小组 Groupid 必须相同。

Max_health：敌人最大生命值，默认为 70。

在 AI 中选择 AIAnchor，并放到地图相应位置(图 26)。把其动作属性（Action）设置为 AIANCHOR_SMOKE(图 27)，之后在 Entity/AI 中选中 Mercscout（侦查），并把人物放置在离 AIAnchor 点不太远的地方。在菜单栏 Game 中把 Enable Physics/AI 选中，这时你就会看到他懒洋洋的走到 AIAnchor 点处，并且开始抽烟。



用 Tagpoint 来制造巡逻的敌人：首先在 Objexts/Tagpoint 下选中 Tagpoint，并放在地图上需要守卫巡逻的地点(图 28)，并给这几个 Tagpoint 分别起名为：XX_p0、XX_p1、XX_p2 等，Behaviour 属性分别设置为“Job_PatrolNode”（迂回行进）、“Job_Patrol Linear”（直线行进）或“Job_PatrolCircle”（包抄绕行）。这里要非常注意，为了让敌人能依照你的 Tagpoint 点移动，一定要正确配对 Tagpoint 和敌人的名字，并且不能用中文，如果名字起错了，敌人就会站在远地不会动。当全部设定好后，敌人就按照 0、1、2、3、2、1、0 的顺序和 Tagpoint 点开始巡逻。

第六天，上帝打算让所有的东西联系起来

完成这些制作后，我们需要保存我们的游戏 Demo 了。直接选择 File 菜单的 Save 命令即可，程序会自动将 Demo 保存在 farcry\Levels 目录下以供调用，并且切记 Demo 保存要用英文名称。

第七天，上帝累了，便把小岛交给了你

那么，既然您努力地制作完一个属于自己的 Demo 了，我们没有理由阻止您去体验自己的劳动成果。运行《孤岛惊魂》游戏，在主菜单界面下用【~】调出控制台，输入“\map XX”，其中 XX 为 Demo 的存档名称。焦急地等待读取完毕后，用心去体会你创造的世界吧！

此篇文章介绍了 Sandbox 的初级用法，更高级的运用我们将会在后续的文章中介绍。同时希望大家在使用中有什么新的发现，能够来 www.playgamer.com 的游戏科技论坛探讨，对于本文出现的错误，也欢迎来此论坛指教。■（文/加菲猫 & 狗子）



耳机新锐

漫步者 H110 耳塞 &H500 耳机试听感受

漫步者做为知名品牌，在 PC 音箱方面的成就是有目共睹的。而其目前也开始涉足耳机领域，PLAY!LAB 评测室最近便收到了其耳机系列的主打产品——H110 耳塞和 H500 耳机。那么究竟漫步者在耳机领域的表现如何呢？





漫步者的这两款耳机的包装都很精致：H500 采用了较为常见的透明塑料封装，而 H110 则是使用了超大的优质纸盒封装，其中不仅附带一个塑料耳机盒，并且还附赠了一个皮套，不用时可以将耳机放入，避免耳机导线相互缠绕，方便携带。

H110——小而强大



H110 采用动圈式设计，材质方面颇为考究：使用 5 微米超薄震膜，能够将声音的回放效果展现得更加细致。导线为 1.5 米抗压折 OFC 无氧铜线。采用经过镀金处理的插头，使得 H110 失真度较小，保证了信号通讯质量，并能有效延长寿命。性能参数方面，H110 的频响范围达到了 130~16000Hz，灵敏度达到了 96dB，阻抗 32 欧，和目前市面上大多数的百余元的耳塞处于同一水平。外观上，PLAY!LAB 测试员一致认为 H110 与森海赛尔 MX500 非常相似，就连线控也是标准的"森海"式！对此，我们进行了相关查询，据说这两款产品为同一流水线制造，除了频响和灵敏度比 MX500 略低之外，H110 与 MX500 并没有本质上的区别。

音质方面，H110 表现同样不俗。高、中、低频控制得非常均衡。高频声音纯正，没有丝毫过分渲染的感觉；低频量感达标。有趣的是其标称的低频频响只到 130Hz，实际的效果却超过了这个水准。中频表现甚为出众，人声甜美，吹奏乐流畅自然，即使在表现火爆的音乐时，中频也不会被淹没。我们用 MX500 和 H110 对比了一下，发现 H110 在音频的延伸性方面还是比 MX500 略逊一筹，古典乐的表现上明显不如对手，不过拿来听流行音乐倒是没有丝毫问题的。在游戏音乐方面，H110 表现得中规中矩，音色正常，但临场感和方位感不强。

做为漫步者耳塞市场的主打产品，H110 的整体音效表现让人满意，而 68 元的报价加上媲美百元耳机的音质，也的确让人心动！

H500——我很丑，但我的声音很美



H500 是漫步者主推的一款贴耳式头戴耳机。说实话，H500 给我们的第一印象并不好，外形看上去有些傻乎乎，而耳机上那两条显眼的引线看起来也十分蹩脚。我们向其工程师寻问缘由，得到的解释是之所以采取这种在耳机领域是非常少见的外线设计，是因为大部分可伸缩式头戴式耳机虽然采用暗线设计，但由于这个部位经常被活动，容易影响耳机寿命，而他们最终在权衡之后决定一切以质量为先。

和 H110 一样，H500 同样采用动圈式设计、5 微米超薄震膜、抗压折 OFC 无氧铜线、3.5mm 的镀金立体声插头等。参数方面，H110 的频响范围为 20-20000Hz，灵敏度为 106dB，阻抗 42 欧。最大输入功率达到了 100mW。

值得一提的是，H500 的耳罩采用压耳式设计，它可以在一定范围内做左右上下的旋动，这样一来就可以适应几乎所有头型，不会给耳朵太多压力，佩戴更加舒适。更重要的是，顺着耳廓的方向，耳罩间会形成一定的夹角，这有助于声场往前靠，得到一种较为自然的声场效果。H500 的耳罩背面有花状沟槽，这是 H500 的气孔，这种开放式的设计让声场拉得更宽一些，让声音变得大气。

H500 采用大口径的驱动单元，强悍的低音是 H500 给人的第一印象。低音的力度感达到了令人满意的程度，得益于大口径的驱动单元，低频下潜到了 20Hz，这使得整体声音变得厚重。中频部分细滑柔美，流露出一丝雅致的味道，适合表现各类人声，尤其适合中青年人声。一般而言，大驱动单元会带来高频衰减严重的问题，可喜的是，这个问题并没有在 H500 上出现。H500 高频有效响应达到了 20kHz，高频表现呈现亮丽晴朗的风格，没有毛刺感。在播放大动态或者爆棚的音乐的时候，各频率互不干扰，层次明晰。而 H500 的游戏音乐表现着实让大家满意，声音清晰并且方位感非常好，适合作为 FPS 玩家的"顺风耳"。



而正当我们试听完这款耳机，正准备成文之际，偶然发现了它的一个小"秘密"。将 H500 左侧的耳机略微向下打开，便可以清楚的看到"FOSTER"字样。也许大家对这个名字还比较陌生，实际上在耳机业界，FOSTER 是一家非常著名的 OEM 厂商，索尼、森海赛尔、铁三角的众多知名耳机就是出自于 FOSTER 之手。系出名门，这无疑为 H500 的品质提供了坚实的基础。

总的来说，虽然在造型方面比较令人失望，但是出色的音质弥补了 H500 的不足，做为一款 100 余元价位的耳机，漫步者 H500 的表现还是 PLAY!LAB 的测试员满意的。做为漫步者品牌耳机市场的试水之作，H110 和 H500 的低廉价格和较高的性价比值得称道，希望他们能够坚持如此的品质。■（文 /PLAY!LAB）

注：测试音乐 PLAY!LAB 被逼选择了狗子同志最近 YY 的美女歌手张韶涵《飞越彩虹》专辑、还是美女主唱飞儿乐团的《飞儿乐团》同名专辑以及狗子同志为了追求 MM 而恶补谈资的李斯特《爱之梦》……在大家的强烈谴责下，狗子同志才测试了《孤岛惊魂》和《柯林·麦克雷拉力赛 04》中的声音表现，特此揭发。

酷软幽默一箩筐

Cool Software&PC Humors 2004.08

在使用 PC 体验游戏乐趣的同时，我们常常会发现一些有意思的软件，以及关于软硬件的幽默。作为活泼的年轻人，PLAY!LAB 的测试员们不忘为大家记录下这些有意思的东西，并在此为大家呈上——

百兆信箱大馅饼——UC 引领即时通讯新潮流

日前，国内第二大即时通讯厂商朗玛 UC 正式向外界发了其 UC 的最新 3.9 版本，使用最新版本的用户将获得免费百兆电子邮箱及网络硬盘的服务。这无疑给原本就火爆的国内即时通讯市场浇上了一瓢热油，即时通讯新一轮厮杀又拉开了帷幕。那么究竟 UC3.9 版本究竟有些什么新的功能和特色？且听 PLAY!LAB 的评测员们慢慢道来：

团体语音群聊

这是 UC 新版本的重要创新，用户只要打开团体聊天窗口的“加入语音群聊”按钮，就可以在自己的团体／同学录内部进行语音群聊了，整个操作和使用语音聊天室差不多，但是更方便，也少了外人的干扰。利用这个功能还可以很容易的共享音乐。有了这个强大的功能，搞网上 PARTY、生日聚会、再也不需要到处找聊天室了，网上同学录也因此进入了有声有色的时代。PLAY!LAB 评测员们对此功能喜爱有加——狗子和仙水。力两位同志常常就为了一个不同意见在 UC 上争得面红耳赤，而休息的时候他俩居然就在 UC 上“对唱”，全然不顾其他测试员已经呕吐一地……

百兆邮箱

百兆邮箱服务是 UC3.9 版本的主打服务，用户只需要登陆即可免费获得一个 UC 号码加上 @51uc.com 后缀的百兆电子邮箱。UC 邮件支持超大体积附件的传送，再结合 UC 的在线文件传送功能，可以很好的满足宽带网络环境下的使用需求。

语音邮件

除了免费和大容量以外，UC 邮件还具备语音邮件功能，用户可以把自己的声音录下来，作为语音邮件发送给朋友，让朋友听到你的声音。结合 UC 出色的语音视频、立体声聊天室功能，UC 给网友们提供了全方位的语音交流手段。这里不得不再次提到那对“对唱 2 人组”，他们每次 BT 时都会做录音记录，然后用 UC 邮件发给其他测试员，还好大家使用 UC 邮件提供的黑名单阻止邮件以防止被进一步毒害……

网络硬盘

买不起 U 盘、移动硬盘，那就使用 UC 的网络硬盘吧！它就像“我的电脑”一样方便，聊天纪录，各种资料现在都有了存放的空间。而对移动办公的用户也是个非常实用的功能。

看来 UC 的 3.9 版本的确为我们提供了很多即时聊天的新乐趣，快去免费注册吧！





短信文字游戏席卷 PLAY!LAB

最近 PLAY!LAB 的几位测试员不约而同放弃了 PC、N-Gage、GBA 上的游戏，一起“回归”到玩手机短信文字游戏，大家还乐此不疲的相互讨论游戏技巧，让“头头”狗子颇为奇怪。当然，狗子同志试完了这种完全不受场地、时间限制的游戏后，也是对它们赞不绝口。

这些由北京讯软科技开发的短信游戏，只需要发送相关的信息到特定的号码，就可以享受 8 元／个的包月享受，更重要的是，今年 10 月 10 日前可以免费试玩这些游戏 20 天！而它们对手机的要求仅仅是“能收发中文短信息”。而讯软科技提供的游戏种类丰富，包括《2004 篮球经理》、《反恐部队》、《英雄无敌》等数款游戏，而这些游戏除了具备文字游戏本身的特殊魅力外，其各方面的“平易近人”也是最为吸引人的地方！

不过，PLAY!LAB 强烈提醒大家，不要忘记了手机短信还可以联系 MM，否则造成的后果请自负……

详细信息可以致电 010-65901550 或发邮件到 contact@xrungame.com 询问。

幽默

ATI：“有路，何必搭桥？”

显卡厂商 ATI 在最近其主打的 PCI Express 借口显卡的广告里加上了如上语句。我们知道，刚刚推出的显卡接口 PCI Express 现在有所谓“原生”和“桥接”之说。且不论这两种方式到底谁家更好，但很显然 ATI 的这句广告词在宣传自己的“原生”架构强于对手的同时，还将对手的“桥接”方式揶揄了一番。

QQ 机器人：“我是聪明好学的孩子！”

还记得 MSN 上的那个会跟你打趣儿的机器人么？现在它的作者刚刚发布了 QQ2004 版机器人。而本次，这个机器人的可添加数据库可是全网络共享的，也就是说，任何人都可以“教”它说话，并且它会对全网络的人“说”它记录下来的东西。比如，我们刚发现它的时候，问它：“你认识狗子不？”回答是“汪汪！”，而等一天以后再问同样的问题，回答变成了“当然，中国第一 PC 游戏杂志的一个单身编辑。”（狗子：“网络好没有安全感……”）虽然作者屏蔽了一些敏感的语言，但我们仍旧担心这种全开放式的数据库会造成 google 一样的网络诽谤，我们只能呼吁大家能够更加自觉地尊重别人网络上的隐私和人格。



这是“软硬武略”的一个新的小栏目，我们也欢迎各位在使用 PC 的过程中记录下遇到的有趣的软件或是事情，与大家分享。■（文 /PLAY!LAB）



游戏科技

□□■ Game Tech Express 2004.08

随着考试的结束、暑假的降临，相信又会有不少和笔者一样的家伙将于第一时间购置新的数码产品，那么您不妨看看本期的游戏科技，说不定会找到您梦寐以求的东东喔！本期咱们的关键词是时尚、另类、新潮！

硬件篇 Hardware

"007 的手套"



现在的通讯技术真是越来越发达了，就连防水手套也开始玩起高科技了。Network Anatomy 最近公布了他们具备多通讯系统的防水手套——Commander Gauntlet。

Commander Gauntlet 基于 Microsoft Windows CE 操作系统，采用 Intel Xscale 400MHz 处理器，采用高分辨率的 TFT 屏幕，支持 Wi-Fi（802.11b 规格）和蓝牙连接，并支持 GSM800/900/1800/1900 频段网络通话！此外，Commander Gauntlet 还内置数字键盘和可以覆盖 5km 距离的对讲机。

相信有了如此强劲的"防水手套"，水下通讯将变得轻而易举。目前尚不清楚该系统将采用何种通话方式，但想来比 N-Gage 的"sidetalking"有过之而无不及，不知道其是不是会带来新的潮流，让我们拭目以待。

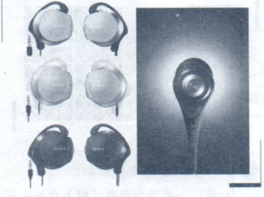
梦幻 PPC 手机



德国 T-Mobile 目前正式公布了其 PPC 手机 MDA 系列的第三代产品——T-Mobile MDA III。该机型一经公布，即被德国当地一家著名杂志授予了"完美 PPC 智能电话"的美名。MDA III 采用了 PPC 上常见的 Intel Xscale 400MHz 处理器，并采用了下滑式的 QWERTY 全长键盘。它内置一个 30 万像素 CMOS 摄像头和一个 SDIO 扩展槽，本机内存为 128MB，并支持 802.11b 规格的 WI-FI 连接。除此之外，MDA III 所具备的 RIM Push Email、传真、视频短信等功能将成为其抢占市场的强有力武器。

T-Mobile MDA 系列是德国市场上增长最快的智能手机产品，目前已占据该国智能手机 40% 的市场份额。这台梦幻级的产品将会于今年九月推出，让我们一起期待它的精彩表现吧！

时尚 VS 天价

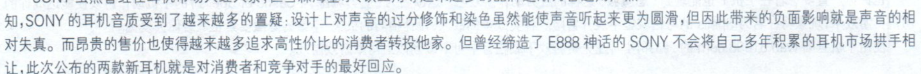


SONY 的耳机依靠其精美的做工、齐全的种类和强大的品牌号召力在非专业耳机市场中一直占据着不小的市场份额。目前正值 WALKMAN 诞生 25 周年之际，SONY 也公布了其最新的耳机发售计划：

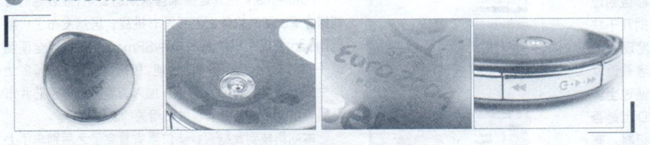
将于 7 月 10 日发售的 MDR-Q66LW，是 SONY 最新的耳挂式耳机。它采用顶级橡胶材料制造，插头采用镀金工艺。MDR-Q66LW 频率波段为 16Hz~24kHz，目前有黑、白、银、蓝、粉红和深红六种颜色可供选择，预计售价为 3675 日元。

SONY 曾经发售过一款号称世界上最奢华的 MD 播放机 Q017-MD1，该机型在国内的售价更是达到了令人乍舌的 14400 元！目前 SONY 宣布将正式单独销售为 Q017-MD1 标配的耳塞。该耳塞重量约为 11g，采用密闭动态型设计，发音单元直径为 9mm。预计售价达到了同样惊人的 200 美元。

SONY 虽然曾经在耳机市场大红大紫，但当森海塞尔、铁三角等越来越多的品牌逐渐为普通用户熟知，SONY 的耳机音质受到了越来越多的置疑：设计上对声音的过分修饰和染色虽然能使声音听起来更为圆滑，但因此带来的负面影响就是声音的相对失真。而昂贵的售价也使得越来越多追求高性价比的消费者转投他家。但曾经缔造了 E888 神话的 SONY 不会将自己多年积累的耳机市场拱手相让，此次公布的两款新耳机就是对消费者和竞争对手的最好回应。



欧锦赛限量版 MP3



欧锦赛在"希腊神话"中落幕，艺术足球完败于实用足球，黄金一代就此谢幕……扯远了，回到正题^^

为了纪念本届欧锦赛，BenQ 推出了欧锦赛纪念版多媒体 U 盘 DP200，该产品实际就是 BenQ JoyBee 102 的限量涂装版。平心而论，单做为 MP3 来说，DP200 只具备普通的音质和一般 MP3 产品的基本功能。但它圆润的外形、绚丽的蓝色涂装、小巧的体积以及"Euro 2004"官方授权都使其具备一定收藏价值。做为国内极少出现的限量版数码产品，那些追求时尚和个性的"吞世代"们，还不赶快行动起来！

BTX规范透析

是终结者还是昙花一现？

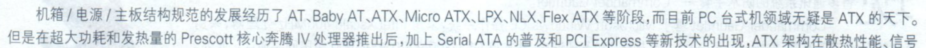
2003 年的 IDF 上，Intel 推出了新一代机箱 / 电源 / 主板结构的 BTX 规范之后，无论是厂商还是消费者对于这个规范的横空出世都报着一种观望的态度。BTX 到底是如 RAMBUS 内存那样的昙花一现，还是 ATHLON 处理器的一鸣惊人，现在谁也说不清，但是透过 BTX 这种对整个 PC 现有结构的大幅改良，我们的确能从中看到一点未来 PC 的影子。

BTX 的英文全称是 "Balanced Technology eXtended"，直译为 "平衡技术延伸"，是一种在现有 ATX 主板架构规范上大幅改良的产物。如今不断提高性能的 PC 系统迫切需要拥有新的机箱 / 电源 / 主板架构，才能满足同时提高的散热、能耗、结构、噪音以及电磁兼容性等方面的要求。

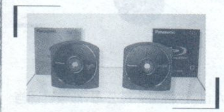
BTX 规范的不同板型

更科学的设计

机箱 / 电源 / 主板结构规范的发展经历了 AT、Baby AT、ATX、Micro ATX、LPX、NLX、Flex ATX 等阶段，而目前 PC 台式机领域无疑是 ATX 的天下。但是在超大功耗和发热量的 Prescott 核心奔腾 IV 处理器推出后，加上 Serial ATA 的普及和 PCI Express 等新技术的出现，ATX 架构在散热性能、信号



蓝光光盘，超出容量的极限！



蓝光光盘终于离普通消费者越来越近了！据悉，松下公司将在 7 月 31 日起同时上市单面单层 25GB 容量，以及单面双层 50GB 容量两款可擦写蓝光光盘，预计售价分别为 3,500 日元和 7,500 日元，月产量预计为 2 万张。单面双层蓝光光盘采取了以中间层为中心，延其内侧为 0 记录层，外侧为 1 记录层的设计结构，可在 36Mb/秒的速度下进行刻录。这也将是单面双层蓝光光盘首次以可使用的形式出现。

软件篇 Software

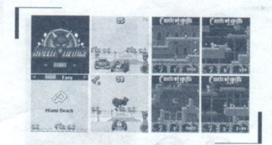
幻想降临手机

日系 RPG 霸主 "最终幻想" 系列终于登陆手机了！Square-Enix 日前公布了这款名为 Before Crisis：Final Fantasy VII 的手机版游戏：该作故事背景设定在《最终幻想 VII》6 年之前，采用 3D 多边形描绘，类型为 ARPG，支持多人联机。该作的日文版将于今年 9 月在日本的 NTT DoCoMo 900i 系列手机上推出，北美方面则预定第四季度推出。









挑战你的速度极限

你是不是已经厌倦手机上自带的赛车游戏，又迟迟找不到新的选择呢？现在好了，这款由 Gameloft SA 开发的《魔力速度》（Speed Devils）将让你重新燃气在手机上玩赛车的冲动！在游戏中，玩家会与世界最著名最著名的车手们同场竞技，并在规定的时间内完成比赛。如果你以为这只是一款普通的赛车游戏，那就大错特错了，魔力速度冠军赛的组织者已经确定一个规则：那就是没有规则！听起来是不是很刺激？那还等什么，发动你的马达准备出发吧！

到城堡冒险去吧！

也许你一直梦想着在手机上也能玩到《恶魔城》这样的经典动作游戏吧？这款名为《魔力城堡》（Castle of Spells）的手机动作游戏便能达成你的愿望！游戏中，玩家将在名为 Spells 的可怕城堡中展开冒险。种类众多的敌人、设计精巧的机关、丰富的隐藏要素正等着你去发掘。

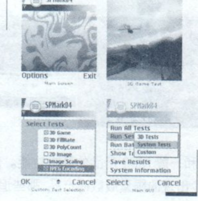
使用手机登陆 wap.81088.com 的 "邦邦网"，在免费游戏下载栏目中可下载到以上两款游戏游戏。

让坏点无处遁行

相信广大 PPC 用户都遇到过如笔者般的困扰，一部动则几千块的 PPC 买回家之后竟然发现 LCD 上有坏点存在！还好，笔者最近就发现了一款名为 PocketLCD 的软件，它能通过全屏展现同一色彩的方式使 PPC 用户判定出 LCD 上是否有坏点存在，从而避免消费者买到有问题的机器。有了它之后，我们再也不用担心中 JS 的圈套了。

还等什么，让我们一起向坏点说不吧！

手机上的 3DMark！



Futuremark 还真是像来自未来的公司，最近他们可能嫌在 PC 测试软件上已经没有挑战，居然发布了一款 Symbian 智能手机的测试软件 SPmark！它可以全面测试手机的 OpenGL ES 3D 性能，包括填充率测试，多边形生成率等。当 nVIDIA 与 ATi 加入智能手机显示芯片市场后，Futuremark 终于也推出相关的测试软件。

本期科技到此结束，诸位看官看完了之后别忘了上 www.playgamer.com 游戏科技论坛给笔者提出宝贵的意见喔，下期见。■（文 / 仙水。力）

抗干扰、噪声控制等方面的表现已经很难让人满意。而着眼于显著提高系统的散热效能、降低噪声，并且在电磁辐射方面有了进一步改善的BTX架构为我们带来了新的解决方案，单从架构来看，BTX应成为今后PC结构的主流：

1：Low-profile，即窄板设计，系统结构将更加紧凑，桌面空间占用缩小；

2：针对散热和气流的运动，对主板的线路布局进行了优化设计；

3：主板的安装更加简便，机箱结构经过最优化设计。



BTX机箱背面，接口位置都有所调整



箱机的拆易

BTX规范使用了新的螺钉布孔：根据板型不同，螺钉孔数定为4个(应用于picoBTX结构)、7个(应用于microBTX结构)或10个(应用于标准BTX结构)，并增加了一个防电磁干扰接地界面。由于散热装置重量的增加，为了防止主板因受力不均造成弯曲所带来的损坏，在BTX规范中还增加了一个SRM组件来分散主板的承重。



扩展槽位

在BTX架构中，CPU是整个散热风道的起点和中心：CPU插座的位置移到了主板的边缘，紧紧挨着机箱上的进风口。南北桥芯片的位置也有所调整，北桥与南桥之间的距离进一步缩短，并且与CPU插座维持在同一条轴线上。如此一来，从CPU散热模块（采用热导管设计）吸进来的风，可以直接吹到南北桥芯片上，从而带走芯片组上的热量。仔细观察不难发现，显卡的位置也基本与CPU插座在同一轴线上，虽然显卡有单独的散热系统，但这股从CPU方向吹来的气流可以辅助显卡的散热。当冷空气经CPU、南北桥芯片、显卡及其他板卡之后，到主板I/O接口这一侧时，变热的气流很快就会被电源风扇抽出到机箱外。通过CPU风扇及电源风扇的作用，整个系统形成了一个非常通畅的循环散热通道，整个系统内的气流非常有规律。与ATX相比，BTX架构充分考虑了显卡等其他系统设备的散热问题，因此整体散热性能比ATX架构更加出色。

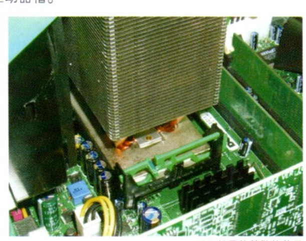
电源方面，BTX使用目前最新版的ATX2规格电源。从我们拿到的戴尔样品来看，电源的改变比较大。不过实际上作改变的极有可能仅仅是电源的外形以及散热风扇的位置，而电源规范并没有太大的变化。从目前的资料来看，BTX支持ATX12V、SFX12V、CFX12V和LFX12V标准电源。在扩展性方面，BTX提供了3个以上的3.25英寸和3个以上的5.25英寸驱动器槽。

整体布局

难以迅速普及的原因

目前看来，限制BTX规范普及的最大问题就是其“升级”费用相当昂贵：如果用户想拥有一台符合BTX规范的PC，就不得不抛弃目前使用的AGP显卡、各种PCI设备甚至是ATX电源和机箱。这种“抛弃式”的升级方式在目前来看一下子很难让消费者甚至厂商接受。此外，Intel的BTX规范主板的Socket-T处理器插槽过于脆弱，操作稍有不慎，主板就有可能损坏。而最令人为BTX规范的发展担忧的是，目前处理器另一巨头AMD公司对于Intel所大力推崇的新规范并没有多大的兴趣，这也使得消费者对于今后的PC结构的发展方向感觉很茫然。BTX规范是否能被大多数人所接受还必须接受进一步的验证。■（图·文/PLAY!LAB）

注：文中实物图片系戴尔计算机（中国）有限公司提供的Dimension 8400台式电脑，特此感谢。



CPU的导热管散热单元



插卡设备一律用卡榫固定


ISSUE.120 2004.8
PLAY!强攻